10/2000 Intervju med Colin McRae ● Red Alert 2: Smygpremiär i Las Vegas

# PC Games

incite

**Full version MDK**

## Blair Witch Project

Spelet är lika skrämmande som filmen ...

## Tomb Raider 5

Första skärmbilden

Absolut allt om:

# Grand Prix 3

6 sidor recension ● Test Center ● 10 sidor körteknik, banor och optimal setup ● Patch med uppdatering av förar- och bildata

Demo på CD:n

## Kiss Psycho Circus

Recension av en digital freakshow

"Snabb och underhållande action. *KISS Psycho Circus* är spelbart och grafiskt snyggt, men kan inte mäta sig med andra 3D-skjutaspel när det gäller hållbarhet och variation."



**GeForce2** grafikkort blir 20 % snabbare med **Detonator 3-driver.** Lothar Matthäus offrar sin kropp för **FIFA 2001**. **Airline Tycoon** kommer i slutet av oktober. Plattformsspelet **Gift** parodierar kända filmer. Annika Sörenstam i **Links 2001**. Svenskt spel om **Asterix**.

Nyheterna börjar på sidan 10

### Recensioner

- Blair Witch Project: Rustin Parr ● IceWind Dale
- Grand Prix 3 ● Sergei Bubka's Millennium Games
- Star Trek Conquest Online ● Deus Ex
- Kiss Psycho Circus ● Cue Ball
- FA Premier League Stars 2001

### Videos på CD:n

**MIDTOWN MADNESS 2**
Blair Witch Project
Hitman
No One Lives Forever



TIDSAM 0977-10 kr. 59:-
7 388097 705958

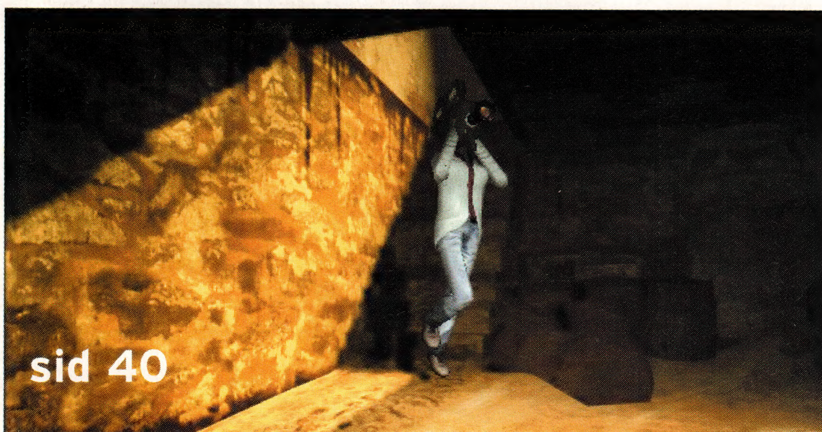
**18 sidor tips: Allt om Diablo 2 & Grand Prix 3!**




**PROFESSIONELL HJÄLP** Stjärnorna står på kö för att hjälpa till med utvecklingen av *FIFA 2001*.




**NY STRATEGISUCCÉ?** Senaste nytt om det kommande storspelet *Command & Conquer: Red Alert 2*.




**OTÄCK HÄXA** Filmen *The Blair Witch Project* var en skräckis, men är spelet det också?

## nyheter

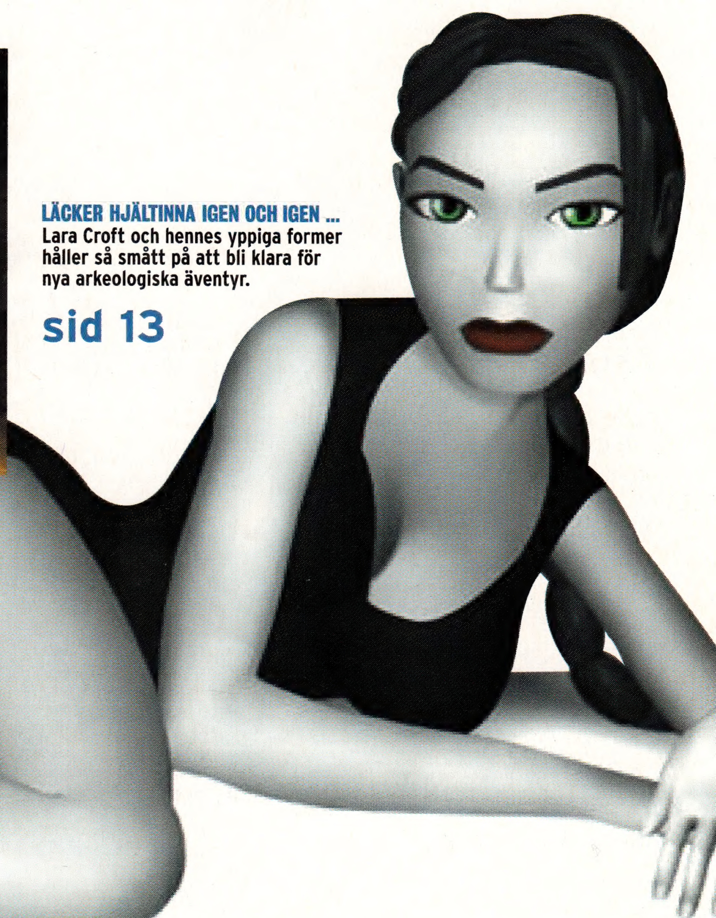
Läs de senaste nyheterna om hårdrockaren Ozzy Osbourne som får ett eget spel, om det kommande svenska speläventyret med Asterix och hans tappra Galler och om alla kommande storspel.



## kommer snart

Högvis med grundliga förhandsrecensioner av de spel som kommer under de närmaste månaderna med allt från hjärndöda aliens och stora robotar till apöar och ett efterlängtat rollspel.





**LÄCKER HJÄLTINNA IGEN OCH IGEN ...** Lara Croft och hennes yppiga former håller så smått på att bli klara för nya arkeologiska äventyr.

**sid 13**

# innehåll



sid 71

**DU SKÖNA NYA 3D-VÄRLD** Nya 3D-glasögon för datorn, men är de något att ha?

## special

Han är en av världens bästa rallyförare och namnet bakom det mest populära rallyspelet hittills. Läs intervjun med Fords stora motorsport-stjärna, Colin McRae.



## recensioner

Efter en halvtunn sommar har de stora spelen så smått börjat att dyka upp. Vi recenserar bland mycket annat *GP3*, det mest realistiska F1-spelet någonsin, det nytänkande *Deus Ex* och *KISS Psycho Circus*.





sid 64

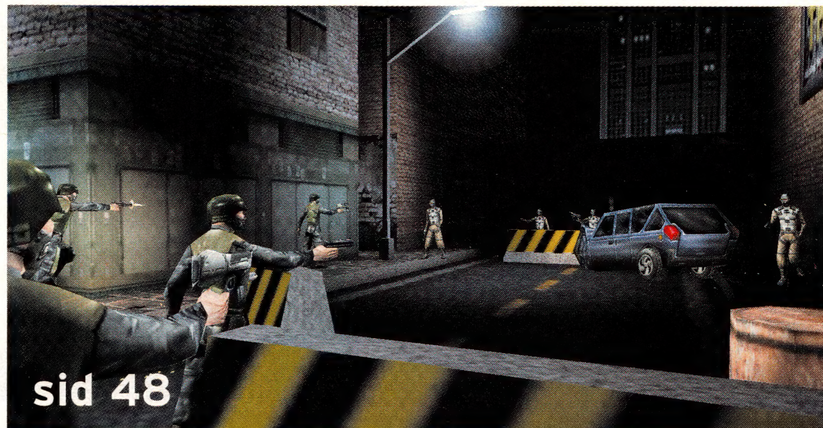


**GALA CLOWNER** De gamla gubbarna i rockbandet KISS har fått ett eget spel.

## hardware

Har din PC svårt att hänga med i de nya spelens maskinvarukrav så kan du se hur du på billigast möjliga sätt kan bygga en monster-PC och läs om de senaste grafikkorten och nya spelkontroller.





sid 48

**STRID I STORSTADEN** Är det action? Är det adventure? Nej, det är *Deus Ex*. Stor recension.

## strategi

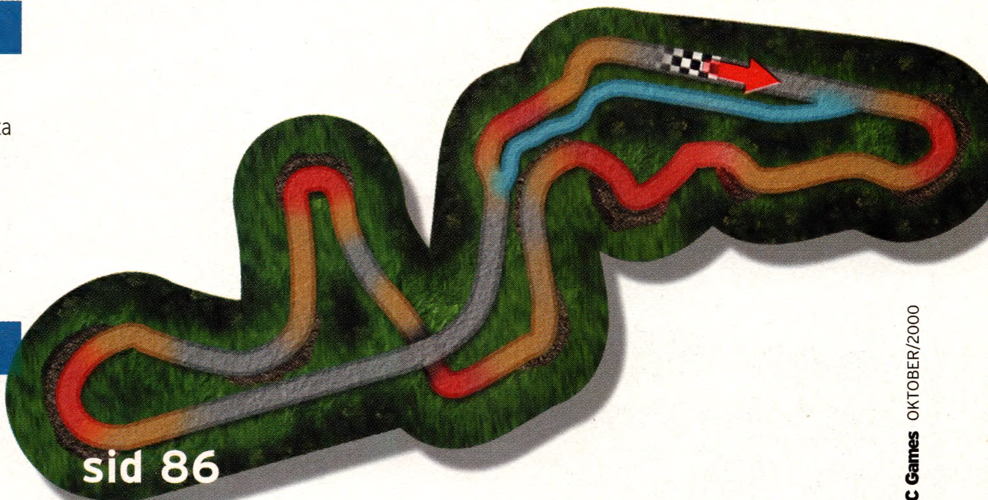
Får du hela tiden stryk i *Diablo 2* eller tillbringar du större delen av din tid bakom ratten i *GP3* med att fingranska barriärens intressanta uppbyggnad, så är de här guiderna definitivt något för dig.



## brevlådan

Vi besvarar frågor från glada, nöjda, sura och nyfikna läsare. Författaren av månadens läsarbrev får som vanligt välja fritt mellan en bilratt, ett högtalarpaket eller en analog gamepad.





sid 86

**KLART FÖR START** Vi har kartlagt banorna i GP3 och ger goda råd om hur du ställer in din bil.

# incite cd




**KOLLA INCITE CD:N** CD:n innehåller denna månad bland annat demos på *Kiss Psycho Circus* och videos från *Blair Witch*-spelet och *Midtown Madness 2*. Dessutom finns den senaste drivrutinen för ditt Voodoo-grafikkort samt tweak-filer för finputsning av bland annat *Quake III* och *Soldier of Fortune*.

## drivers

Om ditt Voodoo-grafikkort håller på att bli lite för gammalt och segt så har du här chansen att uppdatera till den allra senaste drivrutinen.

KOMPLETT VOODOO

## demos

Vi har försökt välja ut titlar som är intressanta antingen för att de är stora spännande titlar eller för att de har lite otraditionella teman.

KISS PSYCHO CIRCUS

DINO CRISIS

AIRFIX DOGFIGHTER

INFESTATION

3D ULTRA RADIO RACERS

ARABIAN NIGHTS

SUPERCHIX 76

TERMINUS

THE RAGE

MERCEDES-BENZ TRUCK RACING

LONDON RACER

TRAFFIC GIANT

## videos

Kolla de fyra videosekvenserna från några av höstens mest spännande titlar. Du får bland annat 60-talskänsla i *No One Lives Forever* och intensitet i det danska *Hitman*.

HITMAN

BLAIR WITCH PROJECT

MIDTOWN MADNESS 2

NO ONE LIVES FOREVER

## patches

Månadens patchar ska verkligen passa uttrycket "lite för varje smak", både blodiga shooters, bränt gummi, flyg-simulation och roller som ska spelas.

DIABLO 2

F1 2000

GRAND PRIX 3

GUNSHIP!

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

ICEWIND DALE

TACHYON: THE FRINGE

UNREAL

VAMPIRE: THE REDEMPTION


**Incite PC Games**

**Chefredaktör:** Søren Prien
**Redaktörer:** Steen Bachmann, Michael Broström
**Redaktionssekreterare:** Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
**Layoutchef:** Gitte Solomon
**Layout:** Jan Jörgensen
**Produktion:** Lone Thiis
**Administration:** Julie Vestergaard
**Ansvarig utgivare:** Lars Engström

**Incite PC Games ges ut av:**
Bonnier Computec AS
Nils Hansens vej 13
p.b. 6320 Etterstad
0604 Oslo

**Redaktionen:**
Incite PC Games
**E-post:** pcgames@intertec.se

**Prenumeration:**
**Prenumerationsärenden och skadade CD:**
**Telefon:** 08-555 454 48,
**Fax:** 08-555 454 50.
**E-post:** kundtjanst@bp.bonnier.dk

Du kan också skicka en skriftlig beställning till **Bonniers Kundtjänst, 205 50 Malmö.**

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad. Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Redaktionen kan inte påta sig något ansvar för manuskript, foton, teckningar, mm som inte beställts. Redaktionen kan inte hållas ansvarig för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna. Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8989

**Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland.**

**Annonskontakt:**
Blendow Marketing AB
Positionen 102, Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
**Telefon:** 08-566 364 00
**Fax:** 08-566 364 99


**incite PC Games**
**HJÄLPLINJE**
08-21 00 92
**Onsdagar 18-22**
**E-post:**
08-210092@swipnet.se

**Hjälplinjen besvarar läsarnas tekniska frågor om tidningen och installation av CD-ROM-skivorna. Skadade CD ska rapporteras till kundtjanst@bp.bonnier.dk**

AN OFFICIAL PRODUCT OF THE **FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP**

# GRANDPRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND




PC CD-ROM

MICROPROSE

F1 Formula 1

**EXTRA för prenumeranter:**
Ett riktigt fullversionsspel varje månad.

# Nytt i incite PC Games:

## FULLVERSIONSSPEL VARJE MÅNAD - FÖR PRENUMERANTER

# MDK

Det fantastiskt snygga MDK suger in dig i sin actionfyllda story redan från första början. Förbered dig på många timmar i sällskap med den legendariska vaktmästaren från rymden, Kurt Hectic.

**DENNA MÅNADS FULLVERSIONSSPEL:**




***MDK* är den typ av spel där du installerar det, klickar på *New Game* - och sugs in. Det är lätt att styra huvudpersonen, det är konstant action och du kommer in i spelets story med en gång.**

**Din uppgift är att styra Kurt genom sex gigantiska uppdrag före den slutgiltga uppgörelsen med rymdmonstrens boss.**

Långt in i framtiden har Jorden invaderats av några obehagliga aliens som översvämmar planeten med krigsrobotar. Kurt Hectic och hans gode vän, den galne vetenskapsmannen Dr Fluke, har flytt i ett rymdskepp. Som sanna hjältar reser de tillbaka till Jorden - och här tar äventyret sin början.

Dr Fluke tillverkar en bepansrad ståldräkt till Kurt så att han inte ska gå åt redan vid den första skottväxlingen. Din uppgift är att styra Kurt genom sex gigantiska uppdrag före den slutgiltiga uppgörelsen med rymdmonstrens boss. På din färd får du hjälp av en intelligent robothund.

Genremässigt är *MDK* en blandning av *Duke Nukem 3D, Alien vs. Predator* och klassiska plattformsspel. Här krävs snabbhet och vapenkunskaper som i *Duke*, här finns en cool scenografi som i *Alien* och precis som i plattformsspel får du springa, hoppa och flyga från plats till plats.

**AAAAAAAAARGH!!!**

Spelets bad guys är alla gjorda i full 3D och de flesta har ett metalliskt glimmer, men deras handlingar och taktik varierar. Fantasifull ondska finns det gott om!



## HJÄLP KURT

*UTVECKLARNA BAKOM MDK, SHINY ENTERTAINMENT, ÄR KÄNDA FÖR ATT GÖRA SPEL SOM ÄR LOGISKA OCH LÄTTA ATT SÄTTA SIG IN I. MDK KAN DU BARA KÖRA IGÅNG MED – MEN HÄR ÄR NÅGRA TIPS PÅ VÄGEN:*

### FÖRSTÖR ROBOTFABRIKEN



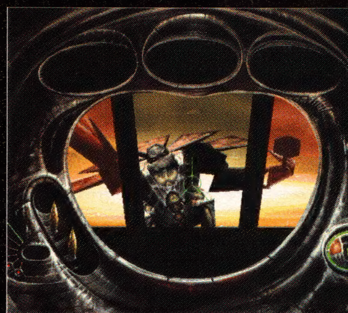
Öppningssekvensen är ren James Bond. Kurt Hectic flyger ned genom Jordens atmosfär och du ska styra honom från en laserstråle. Väl nere på Jorden är ditt första uppdrag att hitta en robotfabrik. Om du inte lyckas förstöra fabriken kommer den att pumpa ut fientliga robotar i all oändlighet.

### ANVÄND FALLSKÄRMEN



Kurt flyger från plats till plats genom att använda en särdeles effektiv fallskärm. Håll ned ALT för att få fram fallskärmen (du kan konfigurera alla tangenter efter eget önskemål på Options-menyn).

### KRYPSKYTTELÄGE



Tryck på SPACE för att ta fram ditt krypskyttegevär. Du zoomar in och ut med A och Z. Här har vi zoomat in 67x. Välj ammunition med knapparna 1-5. En grön indikator visar vilken typ av ammunition som du har laddat med och hur mycket som finns kvar.




# VILD ACTION & TOPPREALISM

Nytt racingspel använder satellitteknik och en helt ny grafisk motor för att låta spelarna känna bensindoften och den varma asfalten.



Satelliter kan användas till många saker, men det är sällan man sätter dem i samband med datorspel. Men när racingspelet *F1 Racing Championship* från Ubi Soft kommer i november så kommer det, som första spel i sin genre, att utnyttja den så kallade "GPS Satellite Tracking"-tekniken, där spelprogrammerarna har varit ute på alla de 16 olika banorna med sin utrustning (se bilden till vänster) för att skapa en exakt 3D-modell som omfattar allt från banans bredd, sträckning och kullar till barriärer, ojämnheter och depåns exakta placering och utseende.

Samtidigt har alla banor blivit grundligt videofilmade i 360 graders radie så det handlar alltså om det hittills mest verklighetstrogna återskapandet av motorsportens förnämsta och snabbaste klass.

Förutom själva bandesignen kommer grafiken att stödjas av den nyutvecklade Revenge-motorn som varit under produktion i över ett år och som är särskilt designad för racingspel, där den bland annat gör det möjligt att se vad som händer över en kilometer längre fram.

Samtidigt har man utvecklat de datorstyrda motståndarnas artificiella intelligens så att även de mest härdade F1-fanatikerna ska få en rejäl utmaning.

Spelet bygger också på förar- och team-data från förra säsongen, men omfattar i gengäld också alla de 11 officiella teamen och samtliga 22 förare.

Även multiplayer-delen kommer att bli omfattande. Man kommer således för första gången i ett F1-spel att kunna köra kompletta lopp med upp till 22 deltagare samtidigt.




**SE UPP FÖR KORSNINGEN!** Den nya satellittekniken gör det möjligt att få banor, barriärer, träd, byggnader, stängsel och vägskyltar att se ut exakt som på verklighetens racerbanor.




**REALISTISKA RACERS** Bilarna blir också exakt modellerade och kommer att uppföra sig precis som i verkligheten.

## Leve republiken

Nu kommer goda nyheter för strategifans som tröttnat på den oändliga strömmen av C&C-kloner.

*Republic* från Elixir, som är tänkt att släppas till nästa höst, ser ut att bli något utöver det vanliga. Spelet utspelas i det fiktiva landet Nivistrana, där man som rebelledare ska försöka rädda landet från dess diktatoriska härskare.

Man rör sig runt bland flera tusen spelfigurer och kan själv välja vilken taktik man vill använda för att komma till makten (genom val, lönnmord eller en militärkupp).



**MAKTSKIFTE** Presidenten är på väg för att hålla sitt tal, ovetande om att din lönnmördare väntar på en närliggande balkong.







**KRIG I LUFTEN** Flygande slagskepp lastade med dödsbringande bomber och små blyspottande jaktplan möts i enorma luftstrider i *Il-Sturmovik*.

# Flyg på ryska

Som regel utspelas flygsimulatorer om andra världskriget i brittiska Spitfires, tyska Me-109:or eller amerikanska Typhoon-jaktplan. Men i det kommande spelet *Il-2 Sturmovik* från de ryska spelutvecklarna Maddox Games kan man för en gångs skull få chansen att delta i det förbisedda sovjetiska flygvapnet.

Totalt kan man flyga 18 av de sovjetiska flygplanstyperna, från det tunga antitank-planet Il-2 till det mer kända MIG-3. Man ställs mot inte mindre än 24 olika tyska stridsflyg i spelet, som täcker åren från 1941 till krigets slut 1945.

Det kommer att finnas sex historiska kampanjer, alla med dussintals uppdrag, i *Il-2*, som bör vara klart i december.

# Boll för experter

Fotbollens superstjärnor hjälper EA med nästa del i FIFA-serien



**LAGUPPSTÄLLNING:** Paul Scholes, Gaizka Mendieta, Thierry Henry, Shimon Gershon, Edgar Davids och Puval Kuka.

Så närmar sig den tiden igen, då fotbollsfans över hela världen ska snurra igång hårddisken och förbereda sig på stenhårda matcher.

Den senaste versionen av EA Sports populära FIFA-serie är klar för utgivning i november och har den här gången gjorts tillsammans med några av världens bästa fotbollsspelare.

Förutom de sex männen som du ser här ovan så har också den tyske landslagsspelaren Lothar Matthäus offrat sin kropp för *FIFA 2001*. Som i de senaste versionerna använder det nya spelet motion capture-teknik, där man använder verkliga spelares rörelser som modell för animeringen.

Samtidigt ska spelet bland allt annat också innehålla mer detaljerade spelare och stadion, och ha en bättre ansiktsanimering.



**AJ, AJ, AJ!** Allt från dribblingar, rusher och skott till riktigt svinaktiga tacklingar animeras med hjälp av motion capture.




# GOLFARKITEKT

I det kommande *Links 2001* kan man återskapa golfbanor, stora som små, från hela världen

**PLIKSTLAG?** alla de sju banorna som kommer från den professionella PGA-touren har återskapats in i minsta detalj.

Det svenska vintervädret inbjuder inte direkt till golf. Men från slutet av oktober blir det möjligt att svinga klubban på sin hemmabana oavsett om vinden rasar eller regnet öser ned.

Då kommer nämligen *Links 2001*, den senaste versionen i Microsofts populära golfspelserie, som utrustats med en så avancerad bandesigner att man själv kan återskapa alla världens golfbanor.

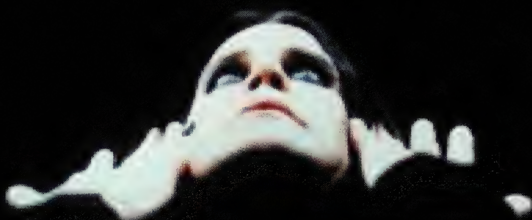
Om man inte orkar göra det så innehåller spelet sju kända banor från PGA-touren och producenterna lovar att multiplayer-delen ska vara både snabbare och enklare. Spelet bygger på uppdaterade ban- och spelardata. Samtidigt har det för första gången i linksspelen också blivit plats för en kvinnlig spelare, och faktiskt är det vår egen världsstjärna som fått äran, Annika Sörenstam.

# OZZY... DET ÄR HEAVY

Det är tydligen högsta mode att få gamla hårdrockare att ge namn åt diverse datorspel. Först var det kultbandet KISS som gjorde det i med *KISS: Psycho Circus*, som vi har en större recension av längre fram i det här numret, och nu har turen kommit till heavy-rockens gudfader, Ozzy Osbourne.

Det är spelutvecklarna på iRock som står bakom projektet, som just nu går under arbetsnamnet *Ozzy's Savage Skies*. Men i övrigt är det inte särskilt mycket information som släppts om spelet, som inte heller har något aktuellt utgivningsdatum.

Det är dock ganska säkert att det blir ett action-spel i stil med just *Psycho Circus*. *Savage Skies* kommer att utspelas i en mörk och dyster fantasivärld inspirerad av Ozzy Osbourne själv och med en handling som enligt utvecklarna ska drivas fram i ett vilt tempo av Ozzys hårdpumpade rytmer. Den åldrande sångaren ska leverera en rad nya låtar som specialskrivits för spelet, samtidigt som han kommer att delta som konsult under hela utvecklingsarbetet.



**EN SJUK HJÄRNA** Ozzy Osbournes sjuka rockfantasier kommer nu i PC-format.



**VÄLTRÄNADE?** Atleterna finns i alla former, från unkna zombies till hormonpumpade Ben Johnson-typer.

## Samla på atleter

De små irriterande Pokémons har länge varit ett eftertraktat samlarobjekt hos den yngre delen av befolkningen. Men nu kan de vuxna också få vara med.

Företaget Bits Studios har skapat spelet *Virtual Athletes*, som i all sin enkelhet går ut på att man via Nätet kan samla och träna över 30 olika atleter och förbättra deras förmågor i konkurrens med andra spelare - och till och med vinna penningpriser när du håller på. Mer information finns på: www.bitsstudios.com



**MÅNADENS Rykte**

**■ RYKTET:** De senaste månaderna har tvivlet om *Duke Nukem Forever* börjat spira, kommer det någonsin att bli något, och kommer det i så fall att komma för PC:n eller bara till de nya konsolerna som PlayStation 2 och Microsofts X-Box?



**■ VI TROR:** En sak är säkert: Spelet finns och visades redan som ett mycket tidigt demo för PlayStation 2 på den stora E3-spelmässan i Los Angeles i början av maj.

Och lyckligtvis ser det också ut som om den mansschauvinistiske actionhjälten dyker upp på datorskärmen någon gång. Problemet har bland annat varit vilken grafisk motor som spelet skulle använda. För tillfället ser det ut som om valet har fallit på Unreal Tournament-motorn och de första skärmbilderna har så smått börjat att dyka upp.

Om spelet också kan leva upp till alla högt ställda förväntningar är en helt annan fråga. Det är en fråga som har satt igång en hel rad diskussioner på Nätet.

Kan du inte vänta på att höra mer om hormonbomben och hans försök att återskapas i 3D så kan du surfa in på: www.dukeworld.com

## Luftens herre

Har du överblick, affärssinne och är biten av en galen flygmaskin så blir du glad när *Airline Tycoon* släpps i slutet av oktober.

Det handlar om ett realtidsstrategispel där man ska försöka bygga upp ett flygbolag från grunden. På vägen får man en serie olika uppgifter som man måste lösa för att komma vidare. Man ska t ex hyra personal, köpa in flygplan, välja rutter och marknadsföra sitt företag.

Målet är att hålla bolaget igång så länge att man kan erbjuda sina kunder en charterresa till rymden.

**På Nätet**

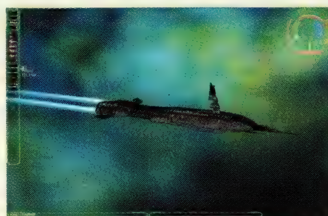
Vi presenterar här en av månadens mest intressanta hemsidor.

**www.johnromero.com**
Chatta med mannen bakom *Daikatana* och *Quake*, hitta massor av info om alla de spel som han har gjort under sin långa karriär sedan starten 1982.




## Online i rymden

Slaget om herraväldet i yttre rymden kan starta på allvar när spelet *Battle Isle: Dark Space* från Blue Byte kommer i början av nästa år. Det kommer att bli ett renodlat online-spel som bara kan hämtas och spelas på Nätet. Här kan man bygga upp en karriär och förbättra sina förmågor i tjänst hos en av de tre stridande fraktionerna som råder över ca 20 olika rymdskepp och installationer.



**SNABB** För mindre räder är de lättare rymdskeppen mest effektiva.



**SLAGKRAFTIG** Medan man i större slag får använda tunga stjärnkryssare.

# DJÄVULSKT spännande plattformsspel

Liten röd anti-hjälte i parodi på kända filmer och datorspel

Han är liten, han är röd, han är en djävul och han är hjälten i det kommande plattformsspelet *Gift* från de franska spelutvecklarna Cryo.

Titelfiguren är den evigt oturlige anti-hjälten som ska rädda den fagra prinsessan Lolita Globo.

Spelet är uppbyggt av sju olika världar som alla är parodier på andra datorspel och kända filmer, världar med namn som Tipanic, Alcatraz, Star Stress och Drakuland, som kan genomföras i valfri ordning.

I dessa mycket speciella miljöer ska man leda totalt sju små dvärgar fram till prinsessan innan man kan vinna hennes hjärta. Gift ska enligt planerna släppas någon gång i november.



**INTE SOM ALLA ANDRA** Lille Gift liknar varken Duke Nukem eller Lara Croft, men han kommer garanterat att få minst lika mycket problem.

# Bli lokförare

Det blir lokomotiv i långa banor när tågsimulatorn (ja, du läste rätt) *Microsoft Train Simulator* kommer nästa vår. I spelet kommer man att kunna försöka styra nio olika tåg med allt från gamla koldrivna ånglokomotiv till de allra senaste japanska snabbtågen.

Man får köra genom mycket verklighetstrogna och välbekanta landskap och man kan själv välja om man vill stå vid kontrollerna eller bara njuta av utsikten i lugn och ro från sin fönsterplats som vilken annan passagerare som helst.



**ETT RIKTIGT ÅNGLOK** Kör med gods eller passagerare eller nöj dig med att beskåda landskapet.

## SVENSK BROILER PÅ PC

Dolph Lundgren, känd för sina roller i hårtslående filmer som *Universal Soldier* och *Rocky IV*, kommer inom kort att dyka upp i filmen *Legion*, där han spelar en KGB-agent som jagar de män som mördat hans familj. Filmen kommer också att ligga till grund för ett datorspel av det mer actionpräglade slaget. Det finns dock ännu inget utgivningsdatum för spelet.

# Lara har vilat upp sig

Tomb Raider gör klart för ännu en arkeologisk expedition med världens mest populära och storbystade cyberhjältinna



**SKOTTFÄRDIG** Lara i det nya spelet, fångad i en välbekant situation. Men den här gången kan man också smyga sig på fienderna.

De hade lovat att det var slut med *Tomb Raider: The Last Revelation*. Men ändå är det ingen större chock att Eidos nu har offentliggjort de första detaljerna om den femte upplagan av äventyret med den välsvarvade Lara Croft.

Det nya spelet, som ska vara klart till julhandeln, har för tillfället fått titeln *Tomb Raider Chronicles*. Det är uppbyggt av fyra små äventyr som kommer att utspelas i Rom, i en ubåt, på en ö där det spökar och i ett högteknologiskt torn.

Som de första skärmbilderna visar kommer spelet, som utspelas några dagar efter avslutningen av *Last Revelation*, också den här gången att bli ett tredjepersons action/adventure, där man både ska lösa diverse gåtor och ha ett snabbt avtryckarfinger. Den här gången får man också slåss utan vapen. Lara får en serie nya rörelsemönster och man kommer att kunna välja att skapa sina egna banor.

# Månadens

## Babe



### Kvinnlig riddare

från *Shadowbane*

**Vem har sagt** att bara män kan bära en rustning? Denna läckra krigare är en del av ett enormt multiplayerspel (som kommer i mitten av 2001), där man blir en del av en medeltida och evigt krigshärjad värld.

## Monster

### Alien-spion

från *Startopia*



**Bara en av många crazy varelser** i rymdstationssimulatorn (kommer i november), där du med list och affärssinne ska försöka bli marknadsledande i galaxen. Dina motståndare kommer att använda honom för att infiltrera din station för att hitta ett sätt att konkurrera ut dig.

## Vapen

### Assault Rifle

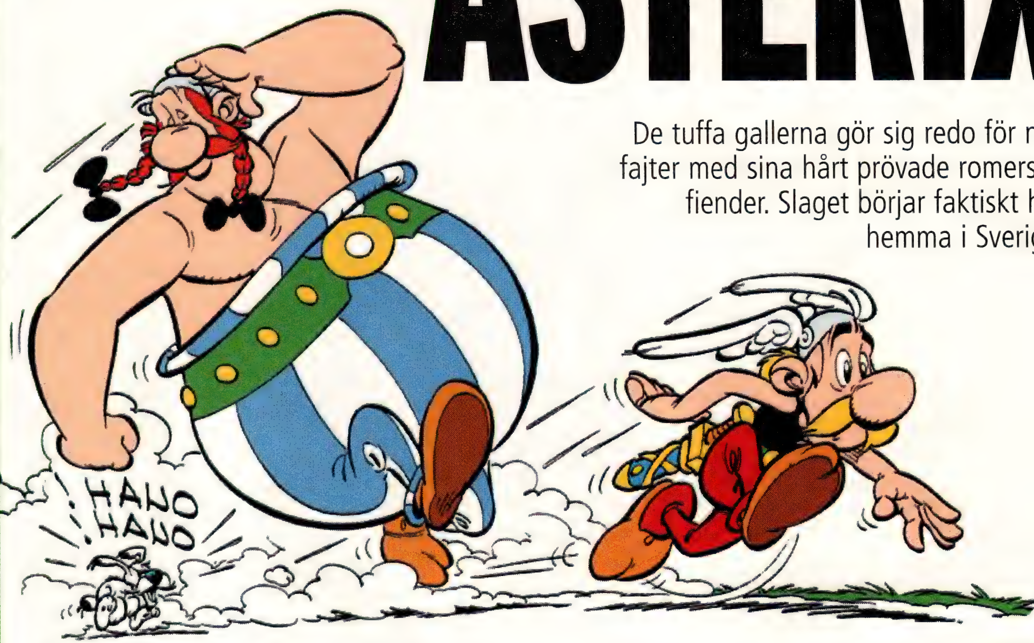
från *Deus Ex*

**Särskilt avsedd** för närstrid med en inbyggd granatkastare. Oprecis, men dödlig. Läs mer om spelet i vår recension längre fram i tidningen.



# SVENSKT SPEL OM ASTERIX

De tuffa gallerna gör sig redo för nya fajter med sina hårt prövade romerska fiender. Slaget börjar faktiskt här hemma i Sverige.




**GAMLA BEKANTA TILLBAKA** Asterix & co kommer snart till din dator.

*Asterix & Co* får den största utvecklingsbudgeten någonsin för ett datorspel i Skandinavien.

De tecknade serierna om Asterix, Obelix och deras galliska vänner har sålts i över 300 miljoner exemplar i hela världen och till nästa vår kommer de också att gnaga på vildsvinsstek, krossa romare och kasta bautastenar i ett nytt datorspel som för tillfället har arbetstiteln *Asterix & Co.*

Det är de svenska spelutvecklarna UDS som ska stå för arbetet med att ge de populära figurerna nytt liv. Och trots att ingen exakt siffra anges så meddelar UDS att det handlar om den största utvecklingsbudgeten någonsin för ett datorspel i Skandinavien.

Exakt vilken typ av spel det ska bli är fortfarande inte känt, men en kvalificerad gissning är att det blir ett 3D-action/adventure-spel. Under alla omständigheter så väntas det komma nästa vår.



**STRIDSBEREDD VOVVE** Lilla Idefix lär också bli en del av det kommande spelet.



## Lagstrider på Nätet

Actionspel finns det massor av, men det är långt mellan de som verkligen är nydanande. *Team Factor* från det nya företaget 7FX ser dock lovande ut. Spelet, som ännu inte har fått något utgivningsdatum, är utvecklat särskilt för lagstrider på Nätet, där tre lag med var sitt mål kastas ut i 16 uppdrag i både Sydamerikas djungler och storstäders asfalthelvete.

## Stoppa fusket

Novalogic, som bland annat står bakom Delta Force-spelen, har fått nog av spelare som använder sig av fuskkoder på företagets spelserver NovaWorld. Därför uppmanar de nu spelare som upptäcker fuskare att kontakta dem på adressen: novawatch@novalogic.com





## Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen

**■ Mer fart på grafiken**
nVidias GeForce2-grafikkretsar anses redan vara bland de snabbaste på marknaden.

Men nu har företaget lanserat den senaste **Detonator 3-drivrutinen**, som gör kort med GeForce2-kretsar hela 20 procent snabbare. Drivrutinen kan hämtas på nVidias hemsida: www.nvidia.com, där man också presenterar nästa chipgeneration: *GeForce 2 Ultra*, som i skrivande stund ännu inte kommit till Sverige.



**■ Kompakt skakning**
Nu är det slut med force feedback-joystickar som tar upp hela skrivbordet. **WingMan Force 3D** från Logitech är inte större än en vanlig joystick, men innehåller ändå ett kompakt paket med force feedback-teknologi för det mycket överkomliga priset 699 kronor.



**SMÅTT OCH GOTT** Musklerna döljs under joystickens beskedliga yttre.

# Superhjältar

Bygg din egen superhjälte! Så enkelt kan man beskriva idén bakom rollspelet *Freedom Force* från Crave Entertainment, som kommer till hösten 2001.

Man kan välja att skapa en helt ny figur eller återskapa sin favoritserietidningshjälte.

Spelet är byggt i komplett 3D sett ovanifrån och börjar någon gång under 60-talet, superhjältarnas guldålder. Utöver raden av hjältar kan man också skapa nya tuffa superskurkar och ge kampen mellan det goda och det onda en ny dimension.

**ETT STARKT TEAM** I teorin skulle man kunna återskapa superhjältarnas superliga i *Freedom Force* och låta serietidningslegender som Stålmannen, Spindelmannen och Batman samarbeta i det godas tjänst.

# TUNGT strategispel

Nytt spel kräver överblick och snabba reaktioner



**EXPLOSIVT** Dina warbots kan utrustas med både laser, missiler och kanoner.

Riktigt tunga arméer kommer att dundra fram över slagfältet när strategispelet *Iron Strategy* rycker ut i december. I spelet från ryska Nikita Ltd kan man kämpa antingen som pilot på själva slagfältet i en av de enorma krigsrobotarna (warbots) eller som general med bättre överblick.

Det blir massor av multiplayer-möjligheter och uppemot 20 olika uppdrag fördelade på olika planeter, där både terrängen och väderförhållandena får stor betydelse för stridernas utveckling.

# Bok-hit till PC

De för tillfället fyra berättelserna om magikerlärlingen Harry Potter av författaren J K Rowlings hör till historiens mest populära barnböcker. Nu är det klart att de också kommer att utgöra bakgrunden till en serie datorspel.

EA har köpt rättigheterna och de kommer att göra spel baserat på både de fyra böckerna och den kommande filmen om Harry Potter. Vilken typ av spel det kommer att bli och när de släpps är ännu ovisst.

# Hot & Not

100° KOKHETT

**■ *Thief III* är definitivt på väg**
Det har länge varit osäkert om huruvida en tredje del av Thief-serien skulle komma. Nu har Eidos startat utvecklingen tillsammans med programmerarna bakom de två första spelen.

**■ Äntligen startklar**
Det vilda offroad racingspelet *Insane* från Codemasters, som skulle ha kommit redan i våras, är nu äntligen startklart. Det bör finnas i butikerna i november och kommer att innehålla massor av spännande multiplayer-möjligheter.

SOMMARVÄRME

**■ Läs dig till en strategisuccé**
Det finns goda nyheter för dem som kört fast i *Age of Empires II*. Microsoft har givit ut en bok på 288 sidor med tips och strategier för läslystna. Du kan köpa den på bokus.se för 218 kronor.

VINTERKYLA

**■ Diablo-tillägg?**
Nyfikna spelare har hittat "hemliga" datafiler i *Diablo 2*, som tyder på att en fortsättning är på väg. Det är en textfil som beskriver eventuella nya monster, vapen och karaktärsklasser. Tja, det är väl bara att vänta och se ...

**■ Farväl gamle vän**
Det ser tyvärr ut som om det nu är slut med Dungeon Keeper-serien. Utvecklingen av det tredje spelet i serien har i alla fall tillfälligt lagts ned hos Bullfrog, som i stället nu lägger alla sina krafter på PlayStation 2 under den närmaste framtiden.

-10° DJUPFRYST

# incite TOP 10

**De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige.**

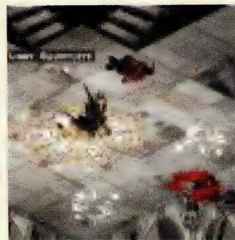
**1** (–1)

## Diablo 2

• Blizzard Entertainment • Rollspel

Så här spelar du *Diablo 2*: du börjar i en by, springer ut till grottorna, slår ihjäl monstren, samlar på dig allt du kan bära med dig, letar dig tillbaka till byn och säljer alla de objekt som du roffat åt dig, som vapen, trolldrycker och rustningar. Köp nya försörjningar och återvänd till grottorna. Det låter enkelt, men det är också fantastiskt bra!



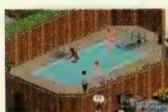


**2** (▲3)

## The Sims

• EA • Rollspel/strategi

The Sims är en simulering av verkligheten. Kan det bli mycket enklare än så här och ändå vara så bra?



**3** (Ny)

## Grand Prix 3

• Microprose • Racingspel

Det bästa F1-spelet just nu. Superrealismen och de rimliga maskinkraven gör det till en vinnare.

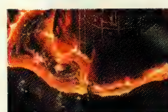


**4** (Ny)

## Icewind Dale

• Infogrames • Adventure/rollspel

Ännu ett strålande rollspel som klarar sig imponerande bra i konkurrensen med Diablo 2.



**5** (–5)

## Shogun: Total War

• EA • Strategi

Storslagen strategi i storslagna miljöer. De största, snyggaste och mest kaotiska slag du sett!



**6** (▼2)

## Ground Control

• Sierra • Action/strategi

Ett av de visuellt snyggaste action-/strategispel som vi någonsin har sett!

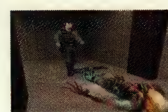


**7** (▼6)

## Half-Life: Generations

• Sierra • Action

Prisvärt paket med hela trilogin: Half-Life, Team Fortress Classic och Half-Life: Opposing Force.



**8** (Ny)

## Rogue Spear: Urban Ops

• Red Storm • Action/strategi

Urban Operations är ett måste för alla Rainbow Six-fans, och det låga priset är ingen nackdel.



**9** (▼Ny)

## Motocross Madness 2

• Microsoft • Racing

Online-spel, 15 banor och 6 typer av lopp är bra, men var är buggfixarna och single player-delen?



**10** (Ny)

## Tiberian Sun: Firestorm

• Westwood studios • Strategi

Tilläggspaket med 8 nya single player-uppdrag, 15 nya multiplayer-kartor och spännande nya enheter.



# Kommer snart

**European Superleague**
Sport ................... oktober

**F1 Championship: Season 2001**
Football manager ........ november

**Black & White**
Strategi ............... november

**I'm Going In**
Action ................. november

**Alice**
Plattform/action ......... november

**Star Fleet Command 2**
Rymdstridssimulator ..... november

**Commandos 2**
Strategi .............. november

**Startopia**
Strategi .............. november

**Technomancer**
Stridssimulator ......... december

**Williams F1 Team Racer**
Racingspel ............. december

**Evil Twin**
Plattform ............... februari

**Clive Barkers Undying**
Action .................. februari

**V.I.P.**
Action ..................... april

**The World Is Not Enough**
Action ..................... april

Alla datum anges med reservation för ändringar.

### FÖRKLARING




### KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.

PC Games incite

## TOP 10 runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader, USA, England och Tyskland. Det är ingen överraskning att *Diablo II* säljer mycket bra även i de här tre länderna, även om engelsmännen verkar vara lite mer svårflörtade.

### TOP 10 USA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Ny | Diablo 2 |
| 2 | ▼1 | The Sims |
| 3 | ▼2 | Who want to be a millionaire 2 |
| 4 | ▼3 | Rollercoaster Tycoon |
| 5 | ▲9 | Starcraft |
| 6 | Ny | Icewind Dale |
| 7 | –7 | Rollercoaster Tycoon: Corkscrew |
| 8 | –8 | Sim City 3000 Unlimited |
| 9 | Ny | Sim Mania Pack |
| 10 | –10 | Age of Empires 2 |

Det är inte mycket att säga. *Diablo 2* far direkt in på förstaplatsen. Men den gamla godingen *The Sims* hänger bra med.

### TOP 10 England

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Ny | Icewind Dale |
| 2 | Ny | Diablo 2 |
| 3 | ▼2 | The Sims |
| 4 | Ny | Earth 2150 |
| 5 | ▼1 | Shogun: Total War |
| 6 | ▼3 | Champ. Manager 99/00 |
| 7 | Ny | Vampire: The Masquerade |
| 8 | ▼5 | Age of Empires 2 |
| 9 | Ny | Rollercoaster Tycoon |
| 10 | ▼8 | Sim City 3000: WE |

Överraskande nog har Infogrames *Icewind Dale* trots en mycket mindre reklambudget slagit *Diablo 2* i England.

### TOP 10 Tyskland

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Ny | Diablo 2 |
| 2 | –2 | Die Original Moorhuhnjagd |
| 3 | ▼1 | The Sims |
| 4 | Ny | Die Rache der Sumpfhuner |
| 5 | Ny | Vampire: The Masquerade |
| 6 | ▼3 | Euro 2000 |
| 7 | ▼6 | Age of Empires 2 |
| 8 | Ny | Shogun: Total War |
| 9 | Ny | Command & Conquer: Firestorm |
| 10 | Ny | Anstoss 3 |

Ingen överraskning på toppen, men Tyskland har ofta några lokala titlar som klarar sig bra, så även denna månad.



BONNIERS
HÄLSA · SEX · PSYKOLOGI · SUND MAT · FITNESS · MEDI
iFORM
NYTT!
Läsarna berättar: Så nådde vi våra mål
Vinn en privatlektion hos iFORMs personliga tränare
De starkaste nyhetssidorna om DIG
Choklad nyttigare än du vågat drömma om
Tänk dig slank
Enkel psykologi får kilona att rasa
Orgasm – garanterat
Bli till brädden fylld av självförtroende

■ Producent: **Westwood Studios** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **Oktober**

# COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

**GENRE** Strategi

Spelet som vände upp och ned på strategi-genren kommer snart till din PC i en ny och förbättrad version.Utvecklarna på Westwood Studios bjöd in oss till Las Vegas för att titta närmare på det action-fyllda tilläggspaketet till *Command & Conquer*-serien.

**I KORTHET**

C&C är tillbaka - med stora förändringar! Det är snabbare och råare än tidigare.

*Med andra ord ser det ut som det brukar, men vi har fått lite fler enheter att leka med. Lägg av, det är väl bara ännu ett tilläggspaket?*

Definitivt inte. Grafiken har högre upplösning, användar-gränssnittet har förbättrats och det finns massor av nya enheter. Och de ser inte bara annorlunda ut - de har nya spännande möjligheter, som helt kan ändra din taktiska inställning.

*Om man har spelat ett C&C-spel så har man spelat alla.*

Nix. Veteraner kan råka ut för att deras gamla beprövade strategier inte fungerar. Spelet har fått djupare game-play och strategi.

**FÄRGORGIE!** Det är bra tryck i färgerna i *Red Alert 2.* O och de röda, dvs kommunisterna, är mer ondskefulla än någonsin tidigare.

**SPRÄNG LOSS!** "Ha, kapitalistsvin. Du kommer för sent. Våra atomraketer är avfyrade och på väg att spränga McDonalds från Jordens yta. Skicka oss minst 10 000 par Levis och 20 000 par Nike-skor så kanske vi slutar."

**En ny diktator träder fram på scenen, general Romanov, som förespråkar en återuppbyggnad av den sovjetiska staten.**

**Det finns inte många spel som kan skryta med att de har grundlagt en hel genre, men *Command & Conquer* (C&C) är ett av dem. Det kommer självklart alltid att finnas kverulanter som påstår att *Dune*, som också kom från Westwood Studios, var början, men C&C var det första spelet som lyckades kombinera en enkel styrning av enheterna med en högt utvecklad artificiell intelligens.**

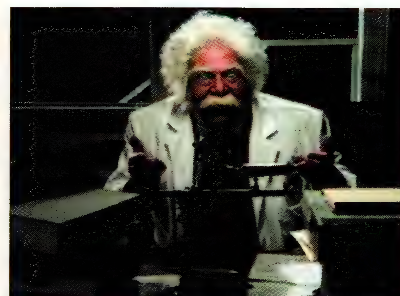
Innan *C&C* trädde in på scenen handlade strategispel om sexkantiga fält, dåligt animerade tanks och ett turnbaserat gameplay à la schack eller backgammon. *C&C* sopade det trista brädspelstempot av banan och ersatte det med realtids-action. Utvecklarna på Westwood Studios hade lyckats utrusta sitt spel med ett mycket fängslande gameplay och en minst lika uppslukande politisk intrig som förmedlades till spelaren med hjälp av visuellt helt fantastiska videoklipp.

Som det ju brukar vara med alla spel som är riktigt bra följde ett otal kloner i hälarna på *C&C*-succén. De flesta skulle aldrig ha släppts av sina medelmåttiga utvecklare, men en del titlar var riktigt nära att knuffa ned *C&C* från realtidsstrategins tron. Sedan dess har *C&C*-fans fått tilläggspaket i högvis, som *Red Alert* och *Tiberian Sun*, som knappt räckt till för att stilla deras realtidsaptit.

Historien i det senaste skottet på *C&C*-stammen, *Red Alert 2*, är som följer: Efter Stalins förkrossande nederlag i det första *Red Alert* kan världen andas ut och mänskligheten börja



**SKJUT NED DEM!** Kirov Airships kan göra stor skada med sina bomber, men de är långsamma och lätta att träffa.



**EINSTEIN-KLON** Ett exempel på ett av *C&C*:s varumärken, de snygga videoklippen. Den här typen verkar inte ha rent mjöl i påsen ...

# INNEHÅLL

**VI BORDE ALLA TACKA GUDARNA FÖR ATT BILL CLINTON OCH VLADIMIR PUTIN ÄR RIKTIGA MESPROPPAR SOM INTE ORKAR FAJTAS. FAST OM DE HADE HAFT TILLGÅNG TILL DE HÄR ENHETERNA SÅ HADE DE KANSKE LAGT MANKEN TILL ...**



**ENHET: ROCKETEER**
**KÄMPAR FÖR: ALLIERADE**
Den här soldaten har en jet-pack på ryggen och kan därför flyga över hinder som skulle stoppa en infanterist. Bra om du vill göra ett överraskningsanfall.



**ENHET: CONSCRIPT**
**KÄMPAR FÖR: SOVJET**
En infanterist i storlek med en rysk björn. Han är ingen kanonmat utan blir starkare för varje slag och tvingar dig att skydda dina enheter så att de inte råkar illa ut.



**ENHET: GI**
**KÄMPAR FÖR: ALLIERADE**
De allierade styrkornas motsvarighet till sovjetryssarnas conscript-enhet. GI är lite starkare än conscript, eftersom hans träning håller en högre kvalitet.



**ENHET: TESLA TROOPER**
**KÄMPAR FÖR: SOVJET**
Dessa tungt beväpnade infanterister kan grilla en fiende på nolltid med sina tesla-kanoner. De är otroligt bra på att bekämpa tanks, så se till att du har några såna här kvar på din bas.



**ENHET: WEATHER CONTROL**
**KÄMPAR FÖR: ALLIERADE**
Med kontroll över elementens raseri kan du skicka ett oväder in över fiendens bas och sänka soldaternas moral. Bara luta dig tillbaka och vänta på regnväder och åska.



**ENHET: KIROV AIRSHIP**
**KÄMPAR FÖR: SOVJET**
En uppblåst valblåsa som snabbt kan bomba sönder en illa försvarad bas. Så fort dessa enheter uppnår "elite"-status blir deras vapen uppgraderade till tesla-bomber.



**SJÄLVFÖRSVAR** Nya taktiska möjligheter betyder att spelaren kan ställa upp försvarsverk som kan hantera de trista tankanfallen som tidigare gjorde att ett spel kunde ta slut nästan innan det hade kommit igång. Det här är en bra förändring tycker vi.

drömma om fred. Tyvärr är amerikanarna för tillfreds med sig själva och glömmer hotet från öst. En ny diktator träder fram på scenen, general Romanov, som förespråkar en återuppbyggnad av Sovjet-imperiet. Romanov har sin egen dagordning och han börjar att upprusta i all hemlighet medan amerikanarna ligger på stranden och njuter av freden efter Stalins nederlag. Och så kommer det massiva anfallet.

**VI HAR FÅTT NYA ENHETER,** men *Command & Conquer: Red Alert 2* introducerar också förbättringar i grafiken och gränssnittet. De grundläggande spelfunktionerna har stramats upp med nya och enklare menyer, så det är nu möjligt att bygga vissa byggnader samtidigt. De nya menyerna är också lättare att hitta runt i och man slipper de långa rullningarna genom långa listor med möjligheter.

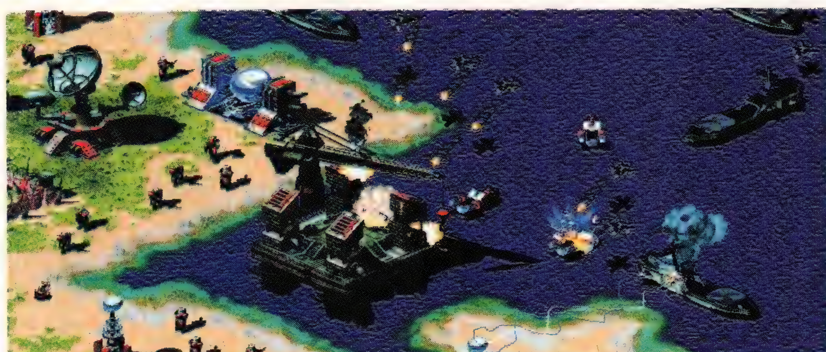
Men vad skiljer då *Red Alert 2* från alla andra realtidsspel? Så här säger Harvard Bonin, som är spelets producent:

"Den största förändringen är spelets gameplay. Vi har skapat ett spel som faktiskt är ännu snabbare och hetare. Vi tog en titt på genren och enades om att det fanns för många långsamma manövrar. Ofta kan man förlora ett spel under dess 10 första minuter, men spela vidare i timtal."

Därför finns det nu många nya strategier som C&C-veteraner ska lära sig - den gamla goda överfallstaktiken där man skickade in självmordsenheter i fiendens bas för att förstöra hans Construction Yard, har blivit mycket svårare. De nya menysystemen gör det snabbt och enkelt att sätta upp ett försvar mot den sortens anfall.

De nya enheterna ändrar spelets gameplay markant och vissa av de gamla enheterna har till och med fått nya egenskaper. Nya enheter på de allierades sida inkluderar Navy SEALs, som kan simma och förstöra skepp, och

**Romanov har sin egen dagordning och han börjar i all hemlighet att upprusta medan amerikanerna ligger på stranden och njuter av freden efter Stalins nederlag.**



**EKOLOGISK FLOTTA** Nu kan man få hjärnkontrollerade delfiner och bläckfiskar att kämpa åt en.



**I ORKANENS ÖGA** Kalla ned ett oväder över fienden och dränk hans bas.

**MONUMENTAL KATASTROF** En av de coola nyheterna i *Red Alert 2* är att man kan slåss bland några av världens mest kända byggnader och monument. Man kan nästan höra en hel nation sucka när Frihetsgudinnan får ett skott i pannan och faller ihop i ett dammoln.

**Man ska bland annat kämpa i Washington, Chicago, New York, Berlin och Paris.**

Dolphins, som kan förstöra ett mål med en kraftfull "sonic attack". Sovjet har fått ett Kirov Airship, som kastar bomber och hjärnkontrollerade jätte-bläckfiskar som kan sänka ett skepp.

**EN VÄLKOMMEN NYHET** är enheternas möjlighet att uppnå veteranstatus. Detta betyder att enheterna får erfarenhet och blir starkare för varje strid som de deltar i. Exempelvis kan ett Kirov Airship som uppnår "Elite"-status, kasta Tesla-bomber.



**HELIKOPTER-ACTION** Helikoptrar kan flytta en hel armé på kort tid.

Terrängen har också blivit mer spännande. Till skillnad från tidigare *C&C*-titlar där man oftast kämpade i märkliga rymdlandskap, kämpar man i *Red Alert 2* i mycket kända omgivningar. Man ska bland annat kämpa i Washington, Chicago, New York, Berlin och Paris. När vi spelade *Red Alert 2* fick vi en chans att återskapa en av de coolaste och mest berömda scenerna från *Independence Day*, när vi kastade ned bomber på Vita huset i Washington. Ganska tillfredsställande.

Enheterna har mer exotiska förmågor, som påverkar strategi och gameplay. Tesla Troopers kan t ex grilla sina motståndare med en Tesla Gun. Och om tre Tesla Troopers skjuter på sina egna Tesla Coils vid basen kan de ladda upp dem så att de kan skjuta längre, även när basens elektricitet har brutit samman.

All denna action visas upp med en förbättrad grafisk motor. Spelaren kan välja upplösningar upp till 1024x768 och kameran är närmare så att man kan njuta av alla detaljer. Krig har aldrig tidigare sett så här bra ut.

Det finns alltså massor att glädja sig åt i *Red Alert 2*, oavsett om man är veteran eller nybörjare.



**BRUD MED PISTOLER** Tanya gör sitt bästa för att likna Lara Croft i en av spelets snygga videosekvenser.

■ Producent **Rebellion** ■ Utgivare **Bonnier Multimedia** ■ Utkommer **Oktober**

FÖRSTA INTRYCK

# Råa bots

**GENRE Strategi**

Har de inte gjort ett endaste dugg sedan storspelet *Alien vs Predator*? Jo, utvecklarna på Rebellion har skapat **GUNLOK**, en fin liten strategititel som kan bli årets positiva överraskning.

**Du spelar GunLok, en ensamvarg i kamp för mänskligheten mot horder av droider från den mystiska Corporation-alliansen.**

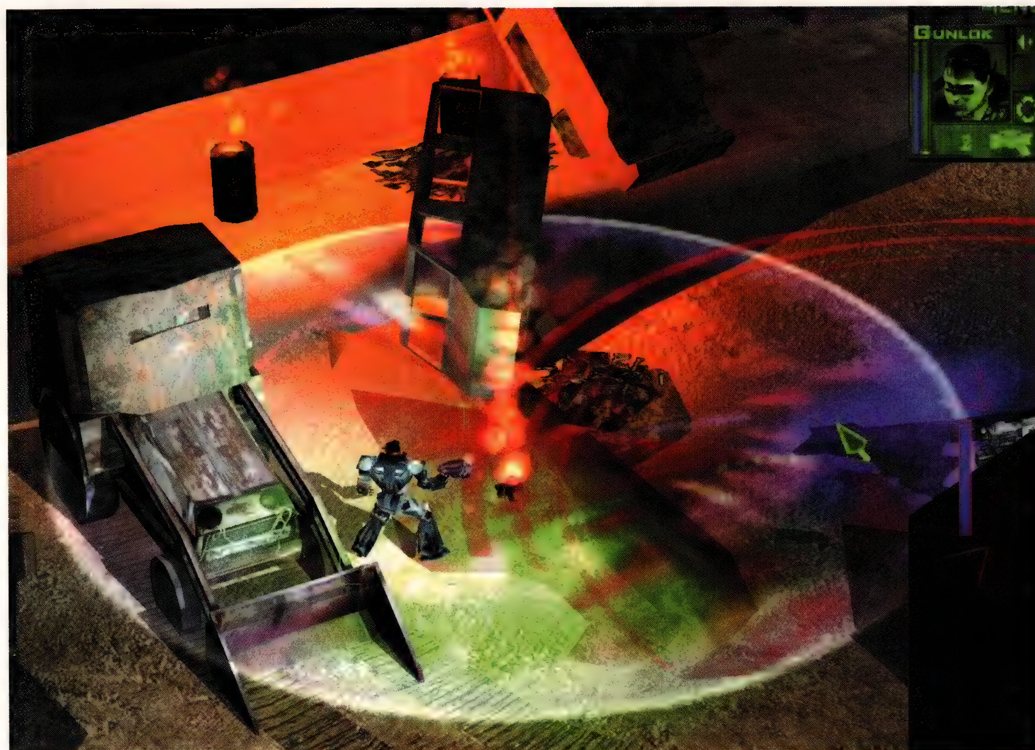
**Kalla oss gärna för gnälliga gamla gubbar, men det är ett obestridligt faktum att man sällan får några positiva överraskningar på PC-spelmarknaden. Spelen introduceras och presenteras oftast långt innan de släpps så att de i det närmaste är gamla nyheter när de väl kommer. Faktiskt är det bara stinkande småspel som inte råkar ut för sånt här, oftast för att utgivarna försöker att smyga ut spelet i butikerna innan vi hinner varna någon om det. *GunLok* är dock en riktigt bra smygare.**

Spelet visades för första gången på E3-mässan i maj. Vi tycker själva att vi är bra på att upptäcka framtidens spel och trots att *GunLok* såg lovande ut så var det för brokigt och ofärdigt för att göra oss upphetsade. Ett par månaders utveckling har gjort stor skillnad. Vi kan inte lova något, men vi tror ändå att *GunLok* kan bli en kommande action-/strategi-klassiker.

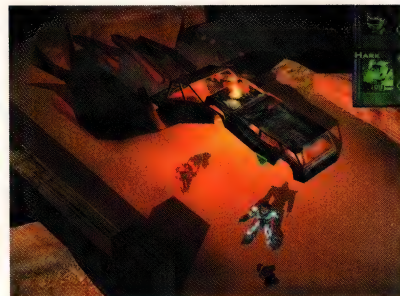
Och det skulle väl inte vara någon större överraskning. *GunLoks* utvecklare, Rebellion, har tidigare gjort bra spel. Ingen var förberedd på det spänningsmättade *Aliens vs Predator*, och ingen hade väl räknat med att Rebellion skulle köpa licensen till att göra spel av en serietidning (*2000AD*).

Du spelar ensamvargen GunLok, som strider för mänskligheten mot horder av droider från den mystiska Corporation-alliansen. Lyckligtvis är GunLok en slagkraftig herre. Han är beväpnad till tänderna och har som speciell förmåga att han kan ge robotarna ett medvetande och ta upp dem i sin armé av medhjälpare.

**Vår Gunlok är en ensamvarg** och helt ensam i början av spelet. Men genom den första tredjedelen av spelet rekryterar man tre robotar,



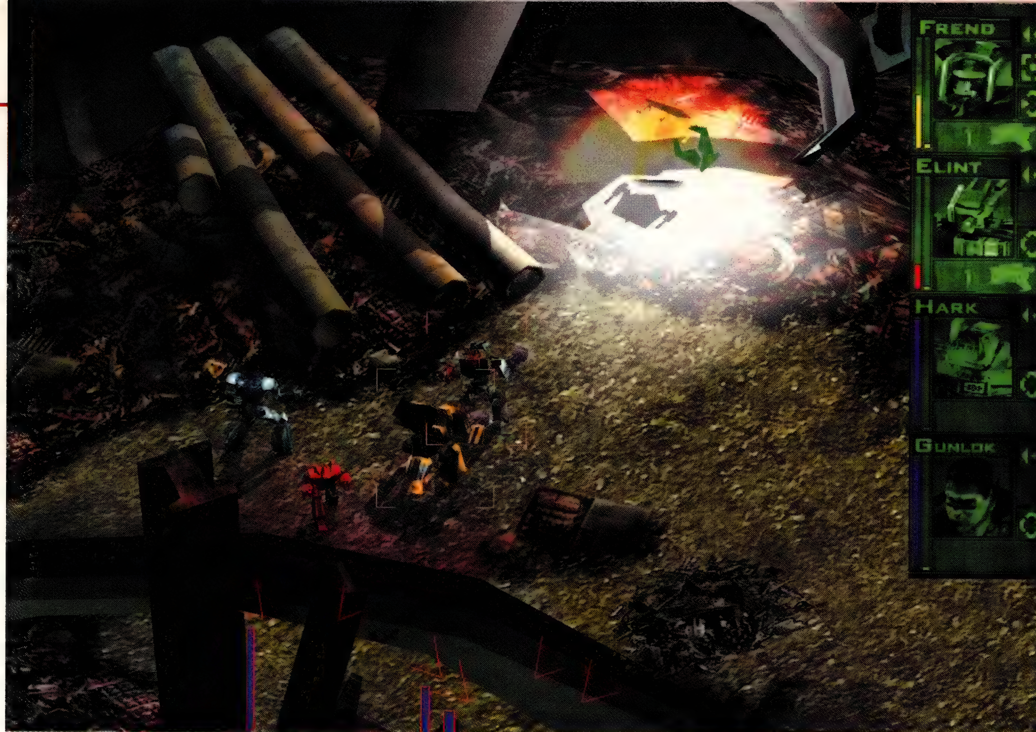

**FYRVERKERI FÖR DE STRIDANDE** Dra ut i krig med ett av spelets mer potenta vapen, Epulsar rifle, så får du möjlighet att uppskatta Rebellions 3D-motor, som ger möjlighet att spela med 3D-färger och skuggeffekter i realtid.



**DOMEDAGEN KOMMER** Banorna har sin egen unika utformning. Och landskap som är märkta av krig har aldrig sett bättre ut.



**PÅ NATTKLUBB!** När gigantrobotar går på fest sparas det inte in på något. Hey bartender, servera mig lite krut och motorolja!




**TANKAR I KANONTORNET** Även den mesigaste droid har en slagkraft som får Mike Tyson att framstå som en snäll gammal man. Det bästa är att koordinera anfallet och ta dem på långt håll.

**Den röda färgen betyder att du är illa ute – och ska fly så fort du kan, eller börja skjuta vilt omkring dig.**

som alla har sina egna styrkor och svagheter. Både GunLok och hans droider kontrolleras med ett enkelt *Command & Conquer*-liknande "peka & klicka"-gränssnitt. Man väljer en karaktär och klickar på den plats han ska gå till eller klickar på den fiende som han ska angripa.

Man har också tillgång till ett "Command Wheel" för varje karaktär som låter en uppgradera deras färdigheter, få dem att gömma sig, byta vapen osv. Ett gränssnitt som på alla sätt är lätt att sätta sig in i.

Spelet är uppdelat i uppdrag som vart och ett har sitt eget unika mål, men man har en stor grad av frihet när det gäller i vilken ordning man vill genomföra dem. Jason Kingsley, Rebellions utvecklingsledare förklarar:

"Du kontrollerar en grupp på två-tre robotar och det finns massor av sätt att styra dem genom spelets banor. Man kan spela samma banor flera gånger och få ett nytt spel varje gång. Du ska självklart uppnå samma mål, men strategierna kan varieras i det oändliga. Bara att döda en fiende kan utföras på många olika sätt."

Rebellion planerar att lägga in över tjugo olika fientliga droider, alla med olika vapen, intelligens och spelstil. Det är just denna sista detalj som gör *GunLok* så attraktivt. Alla fienderobotar kan både se och höra, så om man kommer för nära går de till anfall.

"Robotarna har färger som indikerar hur uppmärksamma de är," berättar Kingsley. "Grön betyder att roboten är uppmärksam och patrullerar. Blå betyder att ett larm har gått om din närvaro. Den röda färgen betyder att du är illa ute – och att du ska fly så fort du kan eller börja skjuta vilt omkring dig."

Betydelsen av dessa färgmarkeringar kan inte överdrivas och den därav följande nödvändigheten för listiga och försiktiga taktiker ger spelet lite nerv.

"Det handlar inte bara om att hitta fienden och skjuta honom, det är en fråga om att hitta fienden, planera anfallet, manövrera sina trupper i läge, se till att vapen och uppgraderingar är på plats och först därefter attackera fienden," fortsätter Jason Kingsley.

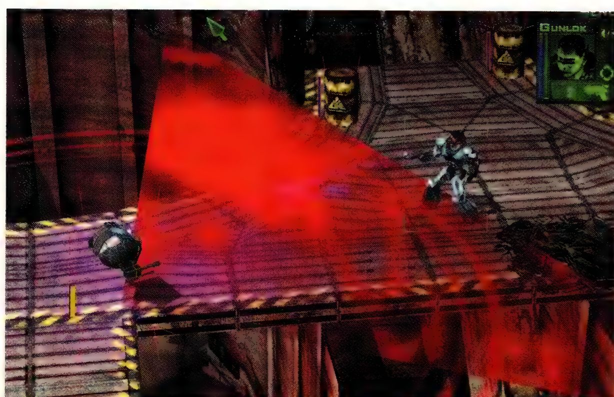
Med ett spel med *GunLok*s komplexitet är det viktigt att man ser till att spelets gameplay är rätt balanserat och att utmaningarna blir svårare efter hand.

"Det är alltid det svåraste," säger Kingsley. "Särskilt när man försöker göra ett spel som inte liknar alla andra. Det är lätt att kopiera andras koncept och gå den breda vägen, men det som vi på Rebellion är bäst på är att göra spel som är lite annorlunda, som får dig att säga "Wow!". Något som får folk att känna sig underhållna på ett originellt sätt. Det låter kanske lätt, men så är det inte alls."

Alla på Rebellion känner en stor passion för sina spel och *GunLok* har fått dem ännu mer uppjagade. Nu har de dessutom fått lite att skryta över:

"Vi har arbetat som tokiga för att få alla detaljer på plats och nu vet vi att det är ett riktigt coolt spel. Hey, vi är Rebellion! Vi är bäst på det vi gör, och det vi gör är att utveckla datorspel!"

*GunLok* ska enligt planerna släppas någon gång i oktober. Håll ögonen på spelhyllorna i butikerna – det här har alla möjligheter att bli årets överraskning.

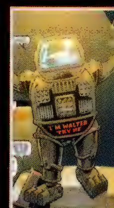



**VARDE LJUS** Här ser du fiendens färgsystem i funktion. Den röda färgen betyder att du snart kommer att råka illa ut. Jamen, gör något då! Du kan väl åtminstone kissa på dig eller något!

## VI VILL HA FLER ROBOTAR

*REBELLIONS KÖP AV DEN TECKNADE SERIEN 2000AD BETYDER ATT VI KAN SE FRAM EMOT MÅNGA COOLA SPEL BASERAT PÅ ALLA DESS KARAKTÄRER, BLAND ANNAT JUDGE DREDD OCH STRONTIUM DOG. MEN OM REBELLION HELLRE VILL ARBETA MED ROBOTAR, SÅ ÄR HÄR NÅGRA STYCKEN FRÅN DEN TECKNADE SERIENS VÄRLD SOM VI GÄRNA SKULLE SE ...*

### WALTER: DREDDS LILLA VÄN



**Vem är han?**
Tidigare var han en serveringsdroid som serverade drinkar, sedan blev han Judge Dredds medhjälpare när han besegrade Call-Me-Kenneth i *Robot Rebellion of 2099*. Inte illa för en läspande robot som gråter motorolja.

**Vilken typ av spel?**
Ett mjukt och sött spel – kanske ett plattformsspel där Walter går runt och samlar kaffekoppar till den dödströtte Judge Dredd, medan han undviker Judge Dredds rasande hushållerska, Maria.

### A.B.C WARRIORS



**Vilka är de?**
En grupp av krigar-droider med namn som Ro-Jaws, Death-lock och Blackblood, ledda av den noble Hammerstein. Kämpade med vulkanerna och skapade fred på Mars innan de slog sig ihop med Nemesis the Warlock.

**Vilken typ av spel?**
Ett action-/strategispel där man styr ett gäng robotar med det gamla goda "peka & klicka"-gränssnittet. Öh, det här låter bekant på något sätt ...

■ Producent: **LucasArts** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **Oktober**

FÖRSTA INTRYCK

# Tillbaka till apornas ö

**GENRE** Adventure

Medan LucasArts legendariska äventyrsspel förbereder sig för att inta nya dimensioner smyger *incite PC Games* in bakom scenen för att snoka lite i **ESCAPE FROM MONKEY ISLAND.**

**Även de som inte normalt spelar äventyrsspel älskade *Monkey Island*, för att det var så roligt.**

**Ingen vet hur filmregissören Ridley Scott lyckas så bra när han smälter samman dialog, bilder och musik till så coola filmer som *Blade Runner* och *Alien*. Kritikerna säger att han har "the perfect eye", lite grann som absolut gehör hos en musiker. Själv säger han att han bara anlitar de bästa människorna.**

Datorspel produceras på många sätt i samma anda som filmer. De bästa spelen är gjorda av de bästa (läs dyraste) författarna, programmerarna, musikerna och regissörerna.

Det första *Monkey Island*-spelet kom 1990 - en tid då spelmarknaden dominerades av Atari ST och Amiga. Spelet skrevs av Ron Gilbert, en rolig kille, som skrev de första två spelen innan han startade sitt eget programvaruföretag, Humunguos Entertainment, som senare blev Cavedog.

Även de som vanligtvis inte spelar äventyrsspel älskade *Monkey Island* för att det var så roligt. Trots att det var tekniskt primitivt kunde serien förlita sig till karismatisk, serietidningsliknande grafik, bra karaktärer, Simpsons-liknande skämt och melodier som man kunde nynna med i.

**Det fjärde spelet** utvecklas av två män som arbetade på LucasArts då de första två *Monkey*-spelen utvecklades - Michael Stemmle och Sean Clark. Och även om vi ärligt talat inte minns deras namn på credit-listan efter de spelen så var de enligt LucasArts djupt inbegripna i utvecklingen av dem.

Det nya spelet börjar där det tredje apspelet slutade. Guybrush Threepwood, spelets huvudperson, har äntligen gift sig med Elaine Marley, och spökpiraten Le Chuck,



**AHAAAAAAAARGH!!!** Är det Göran Persson som håller på att förvandla sig till en sjörövarkapten? Ja, han planerar att borda alla skepp som åker under Öresundsbron för att få pengar till budgeten ...



**MONKEY BUSINESS** Självklart finns det apor - massor av dem om man ska tro den här preview-versionen av spelet.




**GALEN ARKITEKTUR** Monkey Island skulle inte varit detsamma utan den mystiska grafiken.



**ÄVENTYRET VÄNTAR** Det finns självklart massor av sjöresor i *Escape From Monkey Island*, man får i det närmaste hoppa från ö till ö. Man kan t ex ta den här grisrosa fregatten på en liten tur – undrar om det är en kvinna som har designat det här skeppet?

**Det sista vi vill se är en deformerad klump med 3D-polygoner som fumlar omkring som Lara Croft på lyckopiller.**

blir återigen besegrad. Fansen gläds nog när de får höra att spelet återvänder till Melee Island – där det nygifta paret upptäcker att öns nya guvernör har tillskansat sig makten i Marleys frånvaro (för nybörjare kan vi meddela att hon en gång var öns härskare).

Det finns inga priser för de Monkey-fans som kan gissa denna slemmiga politikers rätta identitet. Låt oss bara säga att han kallar sig Charles L Charles – en man som tydligen vill byta ut vakthundarna runt sitt palats mot papegojor och fylla alla tunnor och hinkar miltals omkring med rom. Kan du fortfarande inte gissa vem han är?

Elaine Marley träder nu in på scenen för att bli återvald till guvernör. Under tiden reser Guybrush iväg på ett ärende som visar sig vara ett äventyr fyllt med voodoo och hokus pokus, långa sjöresor längs kusten och ljusskygga affärsmän.

De karaktärer som vi känner till finns fortfarande kvar: Carla the Sword Master, Meathook och hans tatuerade mage, Otis, The Voodoo Lady, Murray the Skull och den nyss nämnde affärsmannen Stan the Salesman. Låt oss hoppas att utvecklarna kan hitta på några nya minnesvärda karaktärer.

**Det mest bekymrande** nya tilltaget i *Escape from Monkey Island* – och vi vet att det kommer att mötas av smärtfyllda skrik från fansen – är att det utspelas i 3D. Aaaaah! Så ja. Släpp ut med det. Om det är någon tröst så skrek vi också här på redaktionen. Och ja, vi är lika bekymrade som du är för att *Monkey Island*-seriens attraktion, liksom *South Park* och *The Simpsons,* baseras på att mycket lämnas åt fantasin och så naturligtvis de roliga one-liners och animationerna. Det sista vi vill se är en deformerad klump polygoner som fumlar runt som en Lara Croft full med lyckopiller och smäller in i väggar som ibland kan ses och ibland försvinner helt.

Stemmle och Clark är överbevisade om att de kan återuppliva serien efter den besvärande floppen med *Monkey Island 3.* De tror naturligtvis helt och fullt på att det nya 3D-systemet ska fungera, även om vi nu är många som tvivlar på att tekniken kan förbättra de tidigare spelens fantastiska utseende, som utvecklades av LucasArts 2D-konstnärer Peter Chan och Steve Purcell.

Om du är lite orolig så kan vi lugna dig med att bland utvecklingsteamets tidigare spel finns det coola *Sam & Max Hit the Road*, det Steven Spielberg-inspirerade *The Dig* samt *Indiana Jones* och *Fate of Atlantis.* Vi håller tummarna och väntar med att skrika riktigt högt tills vi har fått se det färdiga spelet någon gång i oktober.

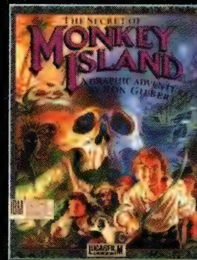



**DEN TREDJE DIMENSIONEN** Enligt det nya utvecklingsteamet kommer det inte att vara lika mycket meningslöst vandrande i jakt på dolda objekt i de nya 3D-miljöerna. I gengäld kommer det att bli massor av humor.

## MONKEY MAGIC

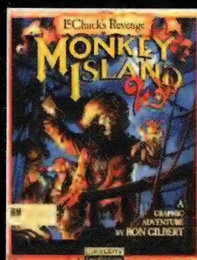
***KAN DU DIN MONKEY ISLAND-HISTORIA? HUR MÅNGA MONKEY ISLAND-SPEL FINNS DET? KOLLA IN DE TIDIGARE TITLARNA HÄR OCH SPRING SEDAN UT OCH KÖP NUMMER 1 OCH 2.***

### THE SECRET OF MONKEY ISLAND, 1990



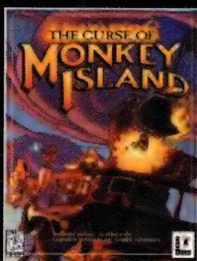

Har det verkligen gått 10 år sedan wannabee-piraten Guybrush Threepwood för första gången beträdde sandstranden på den lilla ön Melee Island för att där skapa den coolaste äventyrsserien som någonsin har skapats? Ron Gilberts snygga grafiska äventyr satte igång alltihop och det värmer fortfarande hjärtat att se den här typen av spel idag. De flesta spelare över 25 år minns säkert förolämpningarna under de hårda svärdsduellerna ("Why, you use your sword like a feather duster!") och spelets andra hånfulla one-liners. Vissa spelare går fortfarande och nynnar på melodierna.

### LE CHUCK'S REVENGE, 1990




Upp med händerna alla ni som behövde hjälp för att lösa "fingers puzzle" på Scabb Island i det andra spelet i serien. De som nu inte har händerna i vädret fuskade, för vi vet alla att det var omöjligt. *Vi* löste bara mysteriet genom att sitta och klicka in slumpmässiga tal i tre dagar. *Monkey 2* var lika bra som det första spelet, men med bättre grafik, massor av upptåg och en längre story som var uppdelad i kapitel. Mr Gilbert har fortfarande grunden till en tredje episod i huvudet. Kanske skriver han en dag en bok ...

### THE CURSE OF MONKEY ISLAND, 1997




I det tredje spelet i den härliga serien gick LucasArts totalt Disney och slog det väldigt snygga *Curse of Monkey Island* i huvudet på oss. Grafiken var ännu bättre än i föregångarna, men olyckligtvis hade manuskriptförfattaren Ron Gilbert lämnat företaget - och det märktes. Trots att de 8 000 replikerna talades in av riktiga skådespelare så var det inte längre samma våldsamma skrattkramper. Vi tror att de första spelen blev så lyckade för att de hade så bra timing i sina repliker. *Curse of Monkey Island* är utan tvekan det svagaste spelet i hela serien.




**SNÄLLA FRÄMLINGAR** De ser inte direkt ut att vara några blodtörstiga monster och i grund och botten är de fem aliens som spelar huvudrollerna i *Stupid Invaders* ganska snälla.

Det blir massor av svart humor och aliens med en intelligensnivå i klass med navelludd i det helknäppa äventyrsspelet *Stupid Invaders*



Producent: **Ubi Soft** Utgivare: **Ubi Soft** Utkommer: **26 oktober**

FÖRSTA INTRYCK

# DET FINNS (O)INTELLIGENT LIV I YTTRE RYMDEN

GENRE Adventure

Det har varit långt mellan de renodlade äventyrsspelen de senaste åren och ännu längre mellan de som varit bra. Men efter ett par timmar i sällskap med den första tredjedelen av *Stupid Invaders* vågar vi säga att det här blir ett spel utöver det vanliga.

**Det som skiljer *Stupid Invaders* från de flesta andra spel är den helt absurda humor som genomsyrar spelet från början till slut.**

**Vad gör man när jultomten fastnat i den skorsten som man själv ska använda som ingång? Jo, man häller ultraeffektiv avloppsrens rätt ned i skorstenen och reducerar mannen i rött till en underlig grön smält massa och kryper sedan ned. Det är bara en av de särdeles alternativa gåtor man råkar ut för i det kommande crazy-äventyret *Stupid Invaders* från Ubi Soft.**

Spelet, som vann priset som det mest lovande i sin genre på världens största spelmässa, E3, i maj, handlar om fem knäppa aliens som mot sin egen vilja måste nödlanda på Jorden i sitt lilla flygande tefat och gömmer sig i en närliggande tom villa medan de försöker reparera skadorna på sitt skepp.

De blir dock hela tiden störda av den onde vetenskapsmannen Dr Sakarine, som har som hobby att samla på aliens och hans trofaste hantlangare Bolok. De har mörka planer för våra fem olyckliga och inte särskilt intelligenta hjältar, som måste hitta kreativa lösningar när de vill slippa ur trängda situationer.

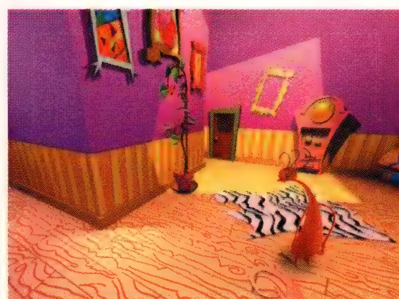
Spelet är utfört i en pigg serietidningsliknande och färgrik stil med 3D-animeringar där man får styra alla de fem utomjordningarna genom de över 120 olika platserna och möta de uppemot 50 olika figurerna som deltar i spektaklet, antingen som motståndare eller allierade.

Men det som skiljer *Stupid Invaders* från de flesta andra spel är den totalt absurda humor som genomsyrar det från början till slut. Dels finns det massor av mer eller mindre vansinniga gåtor, som bl a kräver att man ska hitta en rulle ståltrådsförstärkt toalettpapper som man sedan ska använda som repstege.

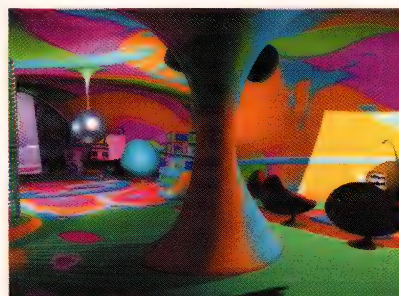
Eller när man under den vilda flykten från Bolok hittar en sovande zombie som med hjälp av en tratt och en flaska syra ska "övertalas" att lämna ifrån sig nyckeln till källarens hänglås.



**ETT FLYGANDE GRISTRYNE** Ännu en gång har de misslyckats att få det flygande tefatet att lyfta. Fem års reparationer och påtvingad exil i den vansinniga villan är inte mycket när man inte vet vad som är fram och bak på en skiftnyckel.



**OCH NU DÅ?** I början av spelet ska man styra Bud runt i huset och undersöka allt som man kommer i närheten av.



**FÄRGKAOS** Designen av banorna i *Stupid Invaders* liknar en lång flower power-flashback från 60-talet. Far out, man!




**GIFTIGT LANDSKAP** Även den mest färgrika värld har sina dystra avkrokar. Här är de fem aliens på väg till en rea i den lokala sopstationen.

**De fem aliens hamnar på grund av sin bristande intelligens i ett otal till synes helt oöverskådliga problem.**

Samtidigt finns det överallt i handlingen och den skruvade dialogen små spydiga och lustiga hänvisningar och kommentarer till gamla filmer, kända serietidningar och andra äventyrsspel.

**Figurer med personlighet**

Förutom de fem huvudpersonerna och deras två huvudfiender finns det som sagt uppemot 50 andra figurer i spelet, som är minst lika alternativa som omgivningarna.

Här finns t ex den neapolitanska guldfisken som tillbringar större delen av sin tid i sin skål med att sjunga opera. Den tjuvaktiga alien Tonio, som talar med en mycket tydlig italiensk brytning och konstant har skjortan uppknäppt så att man kan se hans håriga bröst och överdimensionerade guldkedjor. Eller halvgalne Nelson, som alltid klär ut sig som en stor rosa kanin och tillbringar sina dagar med att göra porrfilmer som han sedan lägger ut på Internet (han drömmer om att en gång göra en med en liten grön alien i huvudrollen).

De överskuggas dock av de fem aliens, som bara på grund av sin bristande intelligens hamnar i ett otal till synes helt oöverskådliga problem. Under den hjärndöda ytan har de dock både styrkor och svagheter som man får användning för under spelets gång.

På ett område påminner spelet dock om andra välkända äventyr. Det styrs nämligen med den gamla hederliga "peka och klicka"-metoden där man måste undersöka sin omgivning noga så att man inte missar oundgängliga objekt, upplysningar eller spydiga kommentarer från de talande möblerna.

*Stupid Invaders* är indelat i tre kapitel, varav vi har fått spela det första, som utspelas på olika ställen i den stora villan som de fem aliens använder som gömställe. En villa full med hemliga rum och dolda fällor och en alltigenom helgalen design där inget är vad det ser ut att vara.

Senare i spelet ska man också få möjlighet att uppleva allt från giftiga fabriker och unkna träsk till dystra fängelser och den galne doktorns operationsrum.

Trots den serietidningsliknade designen kommer det inte att bli något egentligt barnspel. *Stupid Invaders* kräver däremot att man kan tänka kreativt och besitter en rejäl portion svart humor.

Och alla de som fruktar en invasion från rymden kan vara lugna. För visst *finns* det liv därute, men de är knappast ett hot mot några andra än sig själva.

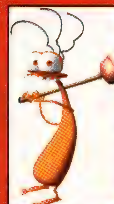


**EN OND TYP** Den inhyrde hårdingen Bolok är en fåtalig ... "man" med ett rejält lasergevär. Han tänker bara på två saker: Att fullgöra sitt kontrakt och få sina pengar.

## MÖT DE OSANNOLIKA HJÄLTARNA

*DE ÄR INTE SÄRSKILT SMARTA, DE ÄR INTE HELLER SÄRSKILT VACKRA, MEN DE HAR ÄNDÅ EN VISS CHARM. MÖT DE FEM UTOMJORDINGARNA:*

### BUD



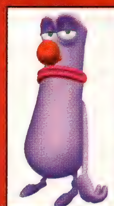
**Vem är han?**
Han är den evige tonåringen som aldrig blivit vuxen och den figur man styr i början av spelet. Han är ovanligt klumpig och har ofta svårt att förstå vad som händer omkring honom. Har det bäst i soffan framför TV:n.

### CANDY



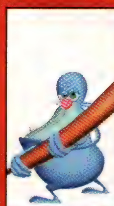
**Vem är han?**
Liten grön kille som ofta måste iklädа sig rollen som "mamma" för de andra i gruppen. Han har redan från början stora problem med sin sexualitet och försöker under hela spelet att genomföra en könsbytesoperation.

### ETNO



**Vem är han?**
En lugn och avslappnad typ. Han är både vetenskapsman och uppfinnare och situationens allvar bekommer honom aldrig. Han behåller alltid sin iskyla, även om hans uppfinningar har för vana att uppföra sig på oförutsedda sätt.

### GORGIOUS



**Vem är han?**
Han är egentligen inte mycket mer än en mage med ben. Gorgious använder all sin tid till att fylla sina fem magar. Han är den mest aggressive av de fem i gruppen. Han hatar människor och älskar att retas med Candy.

### STEREO



**Vem är han?**
Tvåhövdad alien med två olika röster (Stereo och Stereo2). Det ena huvudet är galnare än det andra och även de äldsta aliens har svårt att förstå vad Stereo säger. Inte minst för att han aldrig kan dra jämnt med sig själv.

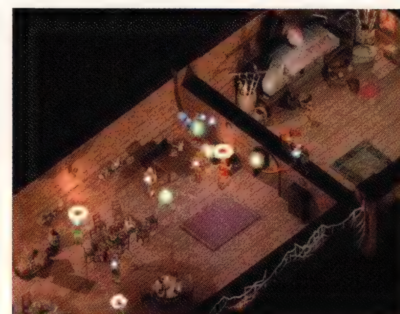
■ Producent: **BioWare Corporation** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Oktober**

# Äntligen här!

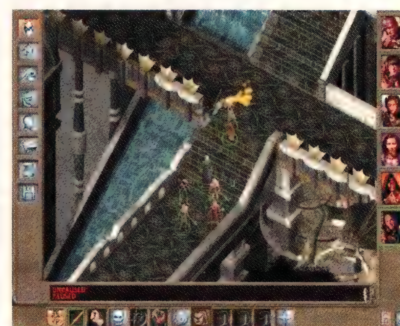
**GENRE** Rollspel




**EN FRÖJD FÖR ÖGAT** *Baldur's Gate 2* använder ingen kantig och klumpig 3D-grafik, men varför skulle det behövas när det ser så bra ut i 2D?



**KLOKARE STRIDSKAMRATER** Dina gruppmedlemmar har blivit lite klokare och går inte längre i vägen för varandra.



**SIGHTSEEING** Det finns massor av saker att se och göra i det nya landet Amn.

**I KORTHET**

Är det här ungefär samma spel som *Baldur's Gate*, fast med en ny historia?

*Absolut inte. Det finns många förbättringar, särskilt i multiplayer-delen. De har också pressat ut en högre upplösning ur den grafiska motorn och gjort uppgifterna mer svårlösta.*

Borde det inte ha gjorts i 3D? Vad är 2D för trams?

*Man kan inte göra samma coola saker i 3D som BioWare har gjort med det gamla receptet. Punkt och slut.*

Uppföljaren till det bästa rollspelet någonsin håller på att färdigställas just nu. Vi har tagit ett litet snack med utvecklarna bakom **BALDUR'S GATE 2** som vi kan vänta oss att se inom några veckor.

**Förbered dig! För en storslagen berättelse om svärd och trolldom är på väg till just *din* PC. Det är naturligtvis *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* (BG2), som vi talar om. Du slickar dig säkert om munnen när du får höra om de nya banorna och karaktärerna. För att inte tala om den utmärkta historien.**

Det finns massor av fans därute. Här på *incite PC Games* blir vi ofta överraskade av hur många människor som anser rollspel vara en "nischprodukt" som bara tilltalar de riktiga hardcore-spelarna. Då det första *Baldur's Gate* utkom 1999 sålde det 50 000 kopior och slog därmed "populära" titlar som *Tomb Raider 3, Hidden & Dangerous* och *Aliens vs Predator*. Det är ingen nisch, det är en enorm grotta.

Det första *Baldur's Gate* var dock inte utan fel. Många kritiserade småuppgifterna i spelet och kallade dem "att springa ärenden". Utvecklarna tog till sig av kritiken och har gjort merparten av uppgifterna i *BG2* mycket mer utmanande. Med de många förgreningarna i storyn och de många samtalen med alla NPC:s (non-player characters) har manuskriptet krävt ett enormt arbete.

I en paus i de senaste veckornas hektiska utveckling fick vi en chans att tala med Greg Zeschuck, assisterande producent på BioWare:

"Den grundläggande historien är skriven av två författare och två av de ledande spelutvecklarna. *BG2*-teamet är ganska stort, över 30 människor i taget, så det är lite svårt att få alla inblandade i historiens utveckling. Vi gör dock ett seriöst försök att få alla att komma med input till historien, då de ju ska vara nöjda med den produkt som de arbetar med. De små underliggande historierna är skapade parallellt med att huvudspåret i historien utvecklats och detaljerna har sedan skötts av de enskilda utvecklarna – på det viset har alla fått vara med och sätta sin prägel på spelet."

Det finns hundratals NPC:s som man kan tala med i spelet – som kanske, eller kanske inte, är viktiga för historien – och berättelsen kan ta vilken riktning som helst, beroende på dina val.

Förutom en djupare historia och mer utmanande uppgifter har även de karaktärer som man kan skapa och spela med förbättrats sedan *BG1*. Exempelvis innehåller spelet nu "class kits" som kan användas för att variera din karaktär. I *BG1* kunde man välja från ett relativt litet urval av karaktärsklasser, som paladin, fighter, wizard eller thief. I *BG2* har dessa dock förbättrats med class kits, som lägger till underliggande

## VAD HAR DU GJORT FÖR MIG PÅ SISTONE?

BioWare har återupprättat en stapplande genre med fina titlar. Här är ett kapitel i deras rollspelshistoria:

2000

1999

1998

1997



**TACKSAMHET!**
**Fallout**
Detta spel räddade praktiskt taget rollspelarna på sin tid. Tack för det och hurra!



**DUPLIKATION**
**Fallout 2**
Efter den stora succén med *Fallout* ska det naturligtvis göras en uppföljare.



**FÖRNYELSE**
**Baldur's Gate**
Rollspelens gränser tänjs ytterligare med denna imponerande titel.



**TILLÄGG**
**Tales of the Sword Coast**
Detta rosade tillägg för *Baldur's Gate* var en riktig kassako.



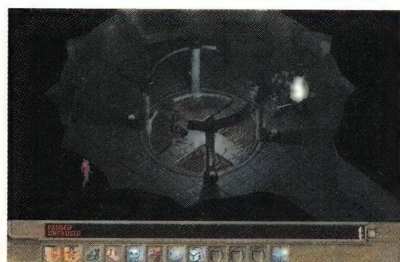
**LÅNGT UTE**
**Planescape: Torment**
Det enda spel som vi har sett där man har ett talande kranium som följeslagare.



**PÅ TOPPEN**
**Icewind Dale**
För tillfället etta på många topplistor i världen. Skulle rollspel vara en nisch?!?




**GENMANIPULERADE MONSTER** Teamet på BioWare har skapat en drös med nya fruktansvärda och rent otäcka varelser som kommer att pina och plåga dig i det nya landet Amn.



**NYTT GRÄNSSNITT** Gränssnittet har förbättrats så att det nu är enklare att kontrollera spelet och få tillgång till dess funktioner.



**SPELL-FEST** Det finns massor av nya spells att kasta. Spell-menyn längst ned i bilden visar några av dem.

**Huvudhistorien kan man spela igenom på ca 60 timmar, men om allt i spelet ska provas så tar det närmare 200 timmar.**

klasser för de befintliga klasserna. När det gäller fightern kan spelaren nu välja att vara antingen en standard-fighter, som använder svärd, sköldar och rustning, eller en kensai, ett slags helgon med svärd. Kensaier använder ingen rustning, men de har en bättre vapenhantering som uppväger bristen på skydd. En annan möjlighet med fightern är wizardslayer, som har speciella försvar och attacker mot magiker.

Enligt BioWares Greg Zeschuck är detta en av de viktigaste ändringarna i förhållande till *BG1*.

"Class kits ger större valmöjligheter med spelarens karaktär. Det är roligt att experimentera med de olika möjligheterna eftersom variationen är så stor."

Förutom all den variation som de nya class kits ger har BioWare också lagt till nya klasser. Spelaren kan nu också spela som sorcerer, barbarian eller monk. Och dessutom finns en helt ny ras med varelser: half-orc.

De spelare som har slitit hårt för att utveckla sina karaktärer i *BG1* och dess tillägg, *Tales of the Sword Coast* (*TOTSC*), kan dra en lättnadens suck när de får veta att de kan importera sina skyddslingar till *BG2*, så att de kan fortsätta sina äventyr utan att behöva skapa helt nya karaktärer igen.

Men på grund av några av ändringarna i reglerna från *BG1* till *BG2* ska några av karaktärens skills dock väljas om i processen. Och de karaktärer som importeras kommer att höjas till den högsta erfarenhetsnivån på 89 000 som man kunde uppnå i *BG1* och *TOTSC*.

Gränsen för erfarenhet har i *BG2* höjts betydligt, vilket betyder att din karaktär nu kan utvecklas mycket mer.

"Den nya gränsen för erfarenhet i *BG2* har satts till 2 950 000," förklarar Greg Zeschuck. "Detta betyder att fighters kan nå level 19, paladin, ranger och wizard kan nå level 17, cleric kan nå level 21, druid kan nå level 14 och thief och bard kan båda nå så högt som level 23!"

*BG2* är stort, det är det inget tvivel om. Men exakt *hur* många timmars spelande väntar den otålige rollspelsfanatikern?

"Det är helt enkelt ett enormt spel," säger Zeschuck. "Jag betraktar spelet mer som en komplett rollspelskampanj uppbyggd av ett stort antal moduler, än ett enskilt spel. Man måste nog se det för att tro på det. Huvudhistorien kan man spela klart på ca 60 timmar, men om man ska prova allt i spelet så tar det närmare 200 timmar. Det måste man verkligen kalla valuta för pengarna!

En av spelets alla förnyelser, som verkligen är intressant, är möjligheten för spelarna att ha sitt eget "högkvarter", ett så kallat stronghold. För att få ett sånt ska spelaren vara på en viss nivå och ha klarat av en större uppgift. De uppgifter som inbegriper ett stronghold är separata och ingår inte som en del av historians huvudspår.

Vilken typ av stronghold man får beror på ens karaktärklass. En fighter får t ex ett stronghold när han har klarat av en uppgift, en wizard får en litet krypin fyllt med hemliga objekt. En cleric får ett tempel och den långfingrade tjuven får en festsal.

Det är dessutom till en viss grad möjligt att designa sitt eget




**VILSE I ÄVENTYRSLAND** Det finns fortfarande automap i spelet, och det behövs.




**MODERN NÄRKAMP** Slagsmål i *Baldur's Gate 2* ser likadana ut som i föregångaren. Om du vill ha dina fajter i realtid kan du få det. Du kan givetvis också få de vanliga turn-baserade fajterna.

**För tillfället finns det nog inget rollspel som kommer i närheten av att se så bra ut som Baldur's Gate 2 gör.**

stronghold. Men man måste sköta sitt stronghold ordentligt om man vill behålla det – man ska både dela ut order och lyssna till sina undersåtar, i gengäld får man både information, pengar och andra belöningar.

I bardens stronghold ska man till exempel anställa skådespelare och välja deras roller. Det låter märkligt och det *är* märkligt att behöva skilja på två argsinta skådespelerskor, skriva om manuskript och försöka få till en bra premiär. Fightern har det lite enklare han ska bara försvara sitt stronghold mot anfall.

En av de vanligaste frågorna som *BG1*-fansen ställer är om ändringarna i multiplayer. I *BG1* var ett multiplayer-spel styrt av den spelare som var historiens hjälte. När en spelare inledde samtal med en NPC eller försökte köpa något så pausade spelet för alla. Spelarna var tvungna att stanna på samma skärm.

Multiplayer blir starkt förbättrat i *BG2* genom att dessa irritationsmoment tas bort. Nu pausar spelet bara om en spelare talar med en NPC om information som är kritisk för spelets historia. Då pausar spelet för att ingen ska missa något.

Spelarna kan också röra sig på egen hand. Man kan röra sig åtta skärmbilder ifrån den centrala karaktären. Men om ledaren dör så slutar spelet.

En annan fråga från fansen är om BioWare funderade på att göra spelet i 3D. Greg Zeschuck berättar:

"Vi har bra erfarenheter med snygg 2D-grafik – om vi valde att gå över till 3D så skulle vi tappa denna fördel. Vi använder ju ändå en del 3D-effekter, t ex för spells och en del animeringar. Det *finns* alltså 3D-element i *BG2*. Och vi anser att 2D-spel är lika roliga. 3D gör inte spelen bättre. Och vår grafiska motor fungerar så bra att vi aldrig tvekade om att fortsätta i 2D!"

När man har sett spelet köra så får man faktiskt ge honom rätt. 3D-teknologin kan inte konkurrera med detaljdjupet i 2D. Vi är nog ett par generationer av grafikkort ifrån att kunna ändra på den saken. Hur tror man då på BioWare att rollspel kommer att utvecklas i framtiden?

"Rollspelen kommer att följa den tekniska utvecklingen i andra genrer – vilket dock har börjat att ske under de senaste åren," säger Zeschuck. "Och folk kommer nog att kräva ännu mer realism i sina spel. Det ska de få."

Realismen kommer nog också i takt med allt kraftfullare datorer. Men tills dess så finns det inget rollspel som ens kommer i närheten av att se så bra ut som *Baldur's Gate 2* gör. Spelet är just nu inne i den sista finjusteringsfasen och det vi sett är verkligen bra. Men först nästa månad får du en riktig recension. Om du behöver läsa den ...




**HÖGRE UPPLÖSNING** Spelarna kan nu välja att se sin action i högre upplösning – den nya grafiska motorn stöder 800x600.



**LÅNG HÅLLBARHET** *BG2* innehåller 60 timmars effektivt gameplay, om du går raka vägen ...

■ Producent: **Mucky Foot** ■ Utgivare: **Eidos Interactive** ■ Utkommer: **November**

# Fint Utopia

Glöm allt om *International Space Station* – det är ingenting i förhållande till Mucky Foots kommande strategispel, *Startopia.*

GENRE **Strategi**

## I KORTHET

Du befinner dig nära rymdens yttersta gräns. Se till att få igång din rymdstation innan McDonalds tar över hela världen ...

*Bygga en rymdstation? Det låter ju som Theme Park.*

Nej, nej, nej! Det finns mycket mer än så. Du ska bygga stationen, men du ska också sätta igång invånarna med att forska i ny teknologi, bekämpa rivaler och underhålla dina gäster. Du kan till och med anlita präster som kan bättra på invånarnas taskiga moral.

*OK, men det låter fortfarande som Theme Park.*

Öhh ... ja, kanske. Men det är väl inte så illa?

**Det är alls ingen lätt uppgift att beskriva *Startopia.* Efter ett krig av apokalyptiska dimensioner är det din uppgift att bygga om en övergiven rymdstation till ett rastställe för åtskilliga raser av aliens. Spelet har ett tema och det handlar om att dra folk till din rymdstation genom att erbjuda logi, underhållning och public services. Men det är mer än bara ett tematiskt rymdspel.**

För det första har alla karaktärer i spelet unika förmågor som kan finputsas och användas till att bygga upp en blomstrande rymdstation. Utan dessa karaktärer är det omöjligt för dig att konstruera t ex de levnadsförhållanden och underhållningsfaciliteter som gästerna kräver. Soldater är också mycket viktiga, särskilt när rivaler försöker att ta över din rymdstation.

Alla karaktärer har unika förmågor och alla de många arterna av rymdvarelser har sina egna speciella önskemål som ska tillfredsställas om man vill slippa se dem resa någon annanstans. Om du t ex skapar en polisstat utan tolerans för kriminalitet, kommer krigare, som föredrar mer liberala förhållanden inte att bosätta sig hos dig. Och om det är för mycket kriminalitet kommer du inte att kunna dra till dig forskare som kan utveckla ny teknologi. Det är minsann inte lätt.



**TEKNOLOGI ÄR NYCKELORDET** Det första du ska göra för att etablera en väl fungerande rymdstation är att bygga en portal. Utan denna utrustning, som tillåter gäster att hoppa direkt in i ditt lilla paradis, blir du mycket ensam långt därute i mörkret.

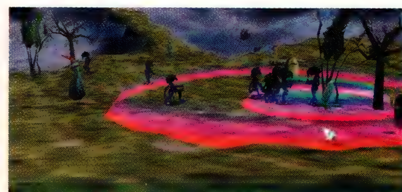
Man börjar med att sköta en av de 16 sektionerna på rymdstationen och målet är sedan att ta över hela basen. Du har tre motståndare, datorspelare eller människor, som alla försöker att nå samma mål. Ska du köpa ut dem, teckna ett fredsavtal eller driva ut dem med råstyrka? Dina val avgör om du ska sluta som kung i rymden eller vrakgods på samma ställe.

Med över 100 olika byggnader, över 20 raser av aliens och omkring 30 levels är *Startopia* ett omfattande spel. Som kan tappa balansen om inte den artificiella intelligensen kan styra komplexiteten. Den demonstration som vi har fått se lovar gott för spelet, så det ska bli spännande att se den slutliga produkten som kommer ut i butikerna om några månader.

**Med över 100 olika byggnader, över 20 raser av aliens och cirka 30 nivåer är *Startopia* ett omfattande spel.**




**ROA DIG PÅ DEN LOKALA PUBEN!** Värdshus är som gjorda för rast och rekreation, vilket lockar en del imponerande stora krigare till din bas. De är bra att ha när rymdstationen ska försvaras mot fiender.



**NYA FÖRHÅLLANDEN** Om du ändrar rymdstationens utformning kan du locka fler gäster.



**GUDADYRKAN** Religiösa figurer kan hjälpa till att utveckla din rymdstation, men se upp så att inte religionen löper amok!

■ Producent: **Ensemble** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ **www.microsoft.com/games** ■ Utkommer: **September**

# Nya erövringar

Medan spelvärlden väntar med spänning på nyheter om ett tredje **AGE OF EMPIRES-SPEL**, försöker Microsoft att fylla väntetiden med tilläggspaketet *The Conquerors*.

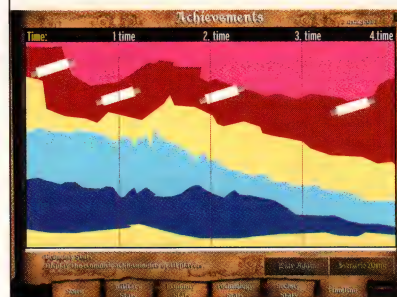
GENRE **Strategi**




**HJÄLPEN ÄR PÅ VÄG** Tilläggspaketet *The Conquerors* innehåller över 20 nya uppdrag som i stort sett alla kräver att du anfaller tungt befästa borgar och slott befolkade med bågskyttar, kavalleri, svärdskämpar och munkar, samt katapulter och andra otäcka redskap.

## Familjer i krig

*FÖR DE RIKTIGA AGE OF EMPIRES-FANSEN GÅR KONFLIKTEN LÅNGT UTÖVER PC-SKÄRMEN ...*




■ **0 h 1 min.** Du startar spelet och berättar för din tjej att du bara ska spela lite grann.
■ **1 h 13 min.** Hon är tillbaka och vill veta varför du fortfarande spelar. Försäkra henne om att du är klar om ett ögonblick.
■ **2 h 27 min.** Du är långtifrån klar. Din tjej är nu klar för att gå till sängs. Lova att du strax kommer in till henne.
■ **Slutstriden** Klockan är 4 på morgonen och du är precis klar. Du smyger dig ned i sängen så tyst du bara kan. Men det hjälper inte. Hon är vaken. Game Over.

### I KORTHET

Nya civilisationer, nya kartor och nya enheter ... är det inte underbart?

*Är det inte precis vad man kan förvänta sig av ett tilläggspaket?*

Jo, det är det väl, men *Ensemble Studios* har inte gjort något hafsverk. Du kan utöka livslängden på ditt *Age of Empires 2* med massor av timmar för en bråkdel av priset för ett nytt spel.

*Men vill folk inte hellre lägga sina pengar på ett nytt spel?*

Kanske. Men utvecklingen tar så lång tid att vi måste vänta i två, kanske till och med tre år mellan varje nytt *Age of Empires*-spel. Ett tilläggspaket gör att vi kan få ett fullprisspel att hålla ännu längre.

**Det är fortfarande långt kvar tills ett tredje *Age of Empires*-spel kan släppas, så fans av Microsofts lysande realtidsstrategispel får under tiden nöja sig med tilläggspaketet *The Conquerors*. Paketet är utvecklat av samma team som arbetat med både *Age of Empires 1* och *2*, och erbjuder en rad nya spelmöjligheter. Tre nya kampanjer med Attila, El Cid och Montezuma garanterar ett fängslande spel i timme efter timme. Och med tre nya svårighetsgrader att välja på ska alla spelare kunna hitta en nivå som passar dem.**

Förutom dessa intressanta kampanjer innehåller *Conquerors* också en serie historiska scenarier. Slag som de vid Agincourt och Hastings kan utkämpas antingen mot datorn eller mot en annan spelare via Microsofts "MSN Game Zone". Tre nya speltyper som "King of the Hill", "Wonder Race" och "Defend the Wonder" ger en bra ursäkt för att koppla upp sig och utkämpa lite multiplayer-kamper.

En av de mest uppseendeväckande nyheterna i *Conquerors* gameplay är användningen av "Town Centres" som taktiska vapen. Alla som har spelat online har utan tvekan blivit förödmjukade av den utstuderade taktiken att placera ett "Town Centre" med en smäll mitt i din bas i början av spelet. Detta usla trick har visat sig vara så effektivt att Ensemble har känt behovet att göra uppförandet av ett "Town Centre" mycket dyrt. Därmed blir denna taktik värdelös, något som bör bidra till att ge ett mer balanserat multiplayer-spel.

Andra viktiga ändringar är bl a möjligheten för enheter som finns i en garnison att bli starkare och snabbare. Lantbruk kan nu automatiskt så om utsäde genom att förboka detta i en kvarn. Detta gör att du slipper att hela tiden behöva åka tillbaka till basen för att utföra dessa rutinåtgärder.



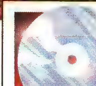
**RÖVA OCH PLUNDRA** Förstör din motståndares by och stjäl hans guld och ädelstenar.

Det enda som vi har att anmärka på i det här paketet är datorns intelligens. I den preview-version vi spelade uppförde sig "route finder" lite underligt och datormotståndarna var väl förutsägbara i sina anfall. Om Ensemble kan lösa dessa problem innan spelet släpps så bör Microsoft ha fått in ännu en kassaskåpssäker succe med *The Conquerors*.

■ Producent: **Funatics** ■ Utgivare: **THQ (www.thq.co.uk)** ■ Utkommer: **September/oktober**



**SKÖNMÅLERI** Man kan inte neka till att *Cultures* ser riktigt bra ut, med sin grafiska stil som påminner om Asterix. Men kan snuttesöt grafik lyfta ett strategispel?



**FINNS PÅ CD:N**
Screensaver från *Cultures* ligger på *incite*-CD:n.

# Vikingar i Amerika

Vem upptäckte Amerika? Om du säger Columbus får du ställa dig i skamvrån i en kvart. Det var ju Leif Eriksson, vikingen! Nu har det kommit ett spel om det.

GENRE **Strategi**

**I KORTHET**

*Cultures* är ett strategispel med element av upptäckande, handel och strid ...

*Öhh, det låter väldigt likt Settlers, det där.*

Jo, men det är ingen större överraskning. Många av utvecklarna bakom spelet har tidigare arbetat med *Settlers*.

*Vad är det då som skiljer det här spelet från Settlers?*

Många saker, bland annat det faktum att varje karaktär har ett unikt utseende.

*Och ...?*

Äh, kan du inte bara läsa artikeln i stället för att tjata?

**Över hela världen är ordet "viking" synonymt med en stor, hårig och elak alkoholist med en böjelse för våldtäkt och plundringståg. Men vi nordbor har ju länge vetat det som experterna först nyligen har upptäckt, nämligen att vikingarna var mycket smartare och mer civiliserade än myten säger - vikingarnas lämningar har påträffats i Kanada, vilket betyder att de nordiska sjöbusarna upptäckte Amerika flera århundraden innan Christofer Columbus ens var påtänkt.**

Det är just denna historiska revisionism som ligger till grund för *Cultures*. Spelaren styr en grupp av vikingar som försöker hitta de 12 delarna av en komet, som fallit från himlen. Hitta de 12 bitarna och så blir gudarna glada. Om du inte hittar dem ... nå ja, du vet ju hur gudar är. Gruppen lämnar sitt hemland och drar ut på havet med ett stopp på Grönland och slutmål i Amerika, vilket ger möten med både eskimåer och indianer.

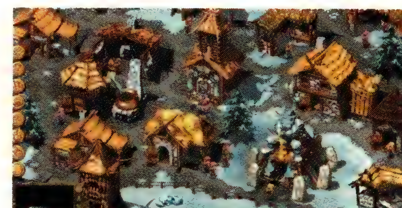
Men mötena leder inte nödvändigtvis till strid. Om någon i gruppen är diplomatiskt lagd kan man ingå nyttiga handelsavtal. Det kommer naturligtvis även att finnas strider, men spelets uppbyggnad gör fredlig samexistens till en klar möjlighet.

Denna fredliga stämning har även satt sina spår i grafiken. Dina vikingar är bra mycket sötare än man kan föreställa sig dem, och landskapet ser ut att komma från en Disney-film.

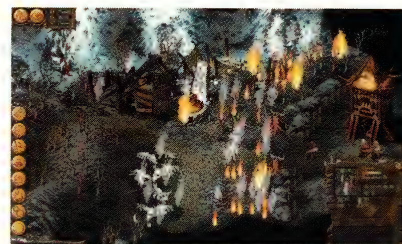
Dina vikingar är självständiga individer - ge dem ett jobb som skogsarbetare eller smed så håller de på så länge du ger dem bostad, verktyg och mat. Du kan till och med gifta bort dem så att de får barn. Vilket dock inte betyder någon direkt porrupplevelse, barnen kommer nämligen med storken.

Stammen växer och de enskilda vikingarna blir bättre på sina jobb, vilket gör att de kan tilldelas mer komplexa uppgifter. Och stammen växer vidare och mår bra. På många sätt påminner det om *Tamagotchi*, där spelaren är mer intresserad av att sköta sina undersåtar än att kriga.

*Cultures* kan bli en succé om utvecklarna kan få de mer intressanta och nyskapande elementen, som handel med infödingarna, att fungera.



**EN KULTUR PÅ FRAMMARSCH ...** I takt med att stammens färdigheter och resurser utvecklas kan dina vikingar också bygga mer och mer komplexa byggnader.



**BRINNANDE BYAR** En ensam spejare har dragit norrut från sin by och upptäcker en ödemark av nedbrända hus. Vem kan ha gjort detta?

# Mister McRally

GENRE Rally

Det finns 40 miljoner skäl till att skotten **COLIN MCRAE** är toppförare i Fords ambitiösa rallyteam

**Med hans nuvarande årslön på ca 40 miljoner kronor förstår man varför Colin McRae inte har några formel 1-ambitioner.**

**Colin McRae är en av orsakerna till att rally är en sport på frammarsch. Den 32-årige skotten har varit en av de mest karismatiska förarna i World Rally Championship de senaste sex-åtta åren.**

Han kör på gränsen, vilket har resulterat i både spektakulära olyckor och ett världsmästerskap 1995. Han har också givit namn till världens bästa rallyspel. Med anledning av det nya *Colin McRae Rally 2* har vi tagit ett snack med mannen.

**McRae startade sin** rallykarriär som 18-åring i Sverige 1986, men det var först 1992 som han deltog i World Rally Championship för första gången. Och även om hans bil, en Subaru, inte hade spåtts ge honom någon större chans att köra upp i världstoppen så lyckades han vinna en del lopp redan under de första säsongerna. Han etablerade sig snabbt som en av de snabbaste förarna i VM-serien, men ordet "snabb" är i rally-sammanhang nästan synonymt med ordet "olycka". McRaes sammanstötningar med diverse stationära objekt (träd, stenbumlingar osv) gav honom snabbt öknamnet McCrash. Men 1995 blev han den första brittiska föraren som vann världsmästerskapet i rally, och då körde han fortfarande i sin japanska Subaru.

Flera segrar följde innan McRae bytte till Ford-teamet 1999 där hans årslön blev 3 miljoner pund, vilket motsvarar ca 40 miljoner kronor.

Den första säsongen hos Ford blev dock en besvikelse. En serie olyckor och problem med bilen gjorde 1999 års säsong till en nit. I år ligger McRae trea i VM-tabellen efter åtta av de fjorton loppen.



**COLIN MCRAE** "När man ser på Jenson Buttons ålder (20-årig Williams-förare), tror jag att jag nog har blivit lite för gammal för att starta en formel 1-karriär."

**Hur kom det sig att du började med att köra rally?**

Det var egentligen en naturlig utveckling. Min far var rallyförare och vann de brittiska mästerskapen fem gånger, så jag växte upp med rally. Som tonåring tävlade jag på motorcykel, men jag har alltid velat bli rallyförare och 1986 körde jag mitt första lopp. I Sverige faktiskt.

**Hur kan det komma sig att du bytte till Ford efter att ha vunnit World Rally Championship med Subaru?**

Jag hade tillbringat åtta år som förare för Subaru och jag kände att det var på tiden med lite förändring. Ford hade den nya Focus World Rally Car klar till 1999-säsongen och det var en stor utmaning för mig att ta på mig uppgiften att utveckla bilen och göra den till en vinnare.

**Hur stor besvikelse var säsongen 1999 för dig?**
Avslutningen på säsongen var en stor besvikelse, men starten var bra. Ford-teamet hade hela tiden räknat med att 1999 skulle bli ett utvecklingsår och vi räknade inte med att kunna vinna något lopp förrän mot slutet av året. Så när vi vann i Kenya och Portugal i det tredje och fjärde loppet steg förväntningarna. Senare fick vi de problem som vi hade räknat med att få i början av säsongen, så på ett sätt blev säsongen precis tvärtemot vad vi hade tänkt oss.
**Vad förväntar du dig av den pågående säsongen?**
Mitt mål är ju att vinna världsmästerskapet! Vi har de bästa förarna av alla teamen och med Carlos Sainz som ny förare har Ford Focus helt klart vinnarpotential. Vårt mål är att vinna förarnas eller fabrikanternas mästerskap, helst båda två, om vi kan lyckas med det.

**Det har gått en del rykten om att Ford gärna vill satsa på formel 1. Finns det någon substans i dessa rykten och är du redo att kliva upp till formel 1?**
Nej, aldrig. När man ser på Jenson Buttons ålder (den nye, 20-årige formel 1-föraren för Williams), tror jag att jag har blivit lite för gammal för att starta en formel 1-karriär.
**Du är allmänt sedd som den snabbaste föraren i World Rally Championship. Varför är du det?**
Det är svårt att sätta fingret på orsaken. Passion, mod och segervilja är alla bidragande faktorer. Men de egenskaperna har alla förarna på den här nivån.
**Vilka andra förare beundrar du och varför?**
Jag beundrar egentligen alla toppförarna, för de är alla framstående i sitt fält. Tommi Mäkinen har vunnit VM fyra gånger. Juha Kankkunen har vunnit flera lopp än någon annan förare. Och Carlos Sainz har vunnit mästerskapet två gånger. De är alla förare som man måste beundra. Och så naturligtvis Alister McRae, min bror!

**Du kör alltid bra i den brittiska delen av världsmästerskapet. Hur kommer det sig?**
Hemmabana är en stor fördel. Åskådarnas stöd är en stor uppmuntran och man vill alltid göra sitt bästa framför sina fans. Jag är ju i det närmaste uppvuxen på de brittiska rallybanorna och det betyder ju att man känner till vägarna.
**Är din co-driver Nicky Grist bra bakom ratten? Låter du någonsin honom få köra?**
Om jag svarar nej på din första fråga så kanske du kan gissa svaret på den andra!
**Vilket är ditt bästa lopp hittills?**
Det är mycket svårt att ta ett enskilt lopp och kalla det för det bästa. Men vår seger i Portugal förra året var en av de bästa för att vi tidigt tog en stor ledning och sedan styrde loppet som vi ville.
**Och den värsta olyckan hittills?**
Det var nog i Rally Australia förra året då vi körde in i ett träd med hög fart. Det var skrämmande.
**Tommi Mäkinen är en av de bästa rallyförarna, men hans spel för PlayStation är hemskt – är du glad för det?**
Jag vill gärna vara *både* världsmästare *och* ha det bästa spelet!



**FULL FRÄS I SNYGGA MILJÖER** Det är en estetisk njutning att spela *Colin McRae Rally 2*. Men om du sitter och glor ut genom sidorutorna är risken stor att du missar nästa kurva!




**VERKLIGHETENS MCRAE** Colin McRae lägger inte fingrarna emellan. Här ses han i sin Ford Focus i ett lopp tidigare i år.

## Colins spel gör succé!




■ **Två dagar efter utgivningen** av *Colin McRae Rally 2.0* på PlayStation låg spelet etta på den engelska topplistan för alla typer av spel. Det hade sålt tre gånger så många exemplar som tvåan (Pokémon, reds anm). *Colin McRae Rally 2.0* har också redan klart distanserat sin föregångare genom att ha sålt dubbelt så många exemplar som *Colin McRae Rally* gjorde de första dagarna då det släpptes 1998. Det ursprungliga *Colin McRae Rally* blev, av en i stort sett enig press, utnämnt till världens bästa rallyspel och det har hittills sålts i 2 miljoner exemplar. *Colin McRae Rally 2* har byggts upp från grunden. 40 av Codemasters utvecklare har jobbat med det. Man har ökat bilens grafiska detaljgrad och styrning. Man har skickat fotografer till banorna för att få med varje visuell detalj. Man har också lagt till nya realistiska skadeeffekter och realtidsvädereffekter.

Så här läser du våra

# recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analyssystem som avslöjar sanningen. Så här fungerar det:

**Test Center**

**Start**

- En full installation kräver hela 1,2 GB på hårddisken
- Hardware identifieras automatiskt vid installationen
- Spelet ligger på en CD

**GRAFISKA PRESTANDA**
(Testat i upplösningen 640 x 480 med 64 MB RAM)

200 MHz Pentium | 300 MHz Pentium II | 400 MHz Celeron | 500 MHz Pentium III

Software, Voodoo1, Voodoo2, Voodoo3, Riva TNT, Riva TNT2, G400, GeForce

Optimalt | Acceptabelt | Dåligt | Hopplöst

**Kommentarer:** Spelet har stora problem med alla Voodoo-kort, men räddas av bra software rendering – det körs bättre på det här viset än med de flesta 3D-acceleratorer i 16-bitars färg. Spelet är gjort för 640 x 480. Du måste ha ett 16 MB-grafikkort för att kunna använda högre upplösningar.

**HOW LOW CAN YOU GO?**

266 MHz Pentium
64 MB RAM
4 MB 3D-kort

Spelet är otroligt krävande med den här typen av tekniska specifikationer – det är viktigt att du kör på en kraftfull dator. Du behöver dock inte bekymra dig för mycket om 3D-kort, spelet körs utmärkt ändå.

## TEST CENTER

**Ett Test Center ingår i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva att ett spel körs perfekt på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad hjälper det dig om du har en vanlig Pentium 450 med ett 12 MB TNT-kort?**

**I vårt unika Test Center blir varje spel testat på en rad olika datorer med olika 3D-kort så att du får en realistisk bild av hur spelet kommer att uppföra sig på din PC.**

## START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns några speciella krav.

## GRAFISKA PRESTANDA

I vårt lilla Test Center (till vänster) provkör vi spelen på fyra olika datorer och med åtta olika grafikkort. Detta ger totalt **32** olika konfigurationer.

I ett stort Test Center (till höger) har vi kallat in det tunga artilleriet. Här provkör vi spelen på fem datorer, med tio grafikkort och tre skärmupplösningar. Det ger totalt **150** kombinationer och det spelar nästan ingen roll hur din PC ser ut, du hittar ändå en kombination som passar. Leta upp den processor som är närmast din egen, den skärmupplösning du kör med och det grafikkort du använder. Färgen på den ruta som du landar på anger hur spelet uppför sig på din PC – så enkelt är det.

Om du landar på en grå ruta så kan du glömma alla tankar på att få igång spelet. Röd betyder att det hackar – men att det går att köra. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå kan få en hyfsad spelupplevelse. Om du kommer till en grön ruta så är det bara att gratulera – *Go man!*

## HOW LOW CAN YOU GO?

How Low Can You Go? – *hur lågt kan du gå ned* – finns med i alla recensioner. Det är en guide som visar spelets absoluta minimumkrav, dvs vilken konfiguration som minst krävs för att köra spelet så att det är någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant så ger vi dig också en del tips för hur du kan optimera spelet.

**Test Center** — **Grand Prix 3**

**GRAFISKA PRESTANDA**

| | | Pentium 200 | Pentium II 300 | AMD K6-2 400 | Celeron 400 | Pentium III 500 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | RAM ▶ | 32 | 64 | 64 | 128 | 128 |
| Software | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |
| Voodoo2 Diamond Monster 3D II | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |
| Voodoo3 3dfx V3 3000 AGP | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |
| Voodoo5 3dfx V5 5000 AGP | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |
| TNT Creative Graphics Blaster TNT | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |
| TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |
| GeForce | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |
| GeForce 2 | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |
| G400 Matrox G400 | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |
| Rage 128 ATI Rage Fury | 640 x 480 | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | |

FÖRKLARING - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

**Kommentarer:**

*Grand Prix 3* har en automatisk konfigurering som fungerar riktigt bra, vilket betyder att spelet ställs in så att det körs så bra som möjligt på din dator – prova själv! Med det sagt ska vi kanske också nämna att det inte går att pressa blod ur en sten. Det är bara att inse att om du inte har minst 300 MHz så kan du lika gärna glömma det direkt.

## DOMEN

**Den stora finalen. Här samlar vi all relevant information och kritik av ett spel.**

## TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (Obs! det är *våra* rekommendationer och inte tillverkarens). Även detaljer om ljud och grafik.

## MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och ett betyg på hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

## KONKURRENTER

Här jämför vi spelet med dess närmaste konkurrenter. Ju längre upp på listan, desto bättre är spelet.

## PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

## BETYG

Slutbetyget på en skala från 1 till 10.

**DOMEN**

ICEWIND DALE

**TEKNIK**

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 266 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG 7

KONKURRENTER

- **Baldur's Gate**
Rollspelens gammelfarfar. *Baldur's Gate* kombinerar en cool story med bra karaktärsutveckling och fantastisk spelbarhet.
- **Diablo 2**
Inte lika många gåtor som rollspelarna brukar vilja ha, men om du gillar krig och närkamper är det supercoolt .
- **Icewind Dale**
Riktigt bra karaktärsutveckling och en grad av utmaning som håller dig fångad. Den linjära storyn drar ned betyget lite .
- **Final Fantasy 8**
Detta är visserligen en gammal PlayStation-titel, men det är ändå ett bra rollspel. Närkampsystemet är ett av de bästa i genren.

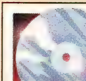
PLUS & MINUS

\+ **Strålande och nyskapande möjligheter för gruppsammansättningar.**
\+ **Massor av nya trollformler och skräckinjagande monster.**
\+ **En engagerande, tillfredsställande och hållbar utmaning**
– **Historien är fängslande, men lite för linjär.**
– **Ett ganska svårt spel, särskilt i början. Tag varning!**
– **Även om det är bra så är det inget *Baldur's Gate 2*. Suck ...**

BETYG

***Icewind Dale* är precis vad doktorn ordinerat för de som spänt väntar på *Baldur's Gate 2*. Om du inte är rollspelsfan så är det här en bra början. *Icewind Dale* är faktiskt ett bra ställe att starta sin AD&D-karriär.**

8



**FINNS PÅ CD:N**
Videon från *Max Payne* ligger på din *incite*-CD.

Trots att våra djuplodande recensioner avslöjar nästan allt som är värt att veta om de spel vi recenserar så finns det inget som kan slå din egen upplevelse av att se spelet i action på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det finns ett demo eller ett videoklipp från det aktuella spelet på månadens demo-CD.

**GOLDEN AWARD**

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till alla spel som får 8, 9 eller 10 – och som erbjuder spelare något alldeles extra. En rekommendation helt utan förbehållning.




**Betygen**

Vi ger spelen ett betyg på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vilket betyg han ska ge spelet, det enda kravet är att han ska ha spelat det i minst 20 timmar.

| 1 | 2-3 | 4-5 | 6-7 | 8-9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| **BU** | **NJA** | **OKAY** | **BRA** | **UTMÄRKT** | **JIPPII!!!** |
| Ett spel som inte håller mer än fem minuter innan du avinstallerar det ... | En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte. | Här finns en del problem, men det är en bra spelupplevelse för intresserade. | Definitivt värt att titta närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren. | Ett spel med många timmars bra underhållning. Rekommenderas för alla gamers! | Datorspelens svar på Mozart. Det blir inte bättre än så här. Du SKA spela det. |

■ Producent: **Terminal Reality** ■ Utgivare: **Jack of All Games** ■ Utkommer: **September** ■ Pris: **349 kr**

# BLAIR WITCH VOLUME ONE: RUSTIN PARR

GENRE **Adventure**

Om du går ut i skogen idag så hittar du inte tre vildfarna generation X-tonåringar. Detta är ett spel som utspelas i för-ironisk tid i USA, på 1940-talet, på den tiden då det fanns en ännu ganska okänd Blair Witch. Glöm inte att ta med dig en extra karta och en kompass, OK?

**STATISTIK**

Du spelar en agent med det paranormala som specialitet. Du undersöker en serie barnamord och legenden om Blair Witch i byn Burkittsville.

- 7 döda barn
- 1 paranormal detektiv
- 1 häxa
- Nocturne-motor
- Massor av träd

Nåväl. Är det då den mest skrämmande skräckisen någonsin? Är det ett exempel på pretentiösa filmstudenters brist på talang? Eller är det ett smutsigt trick som ska få oss alla att gå på bio och äta popcorn, hälla i oss cola och bli lurade så det visslar om det? Hur man än ser på det så måste man ta av hatten för de två unga regissörerna Dan Myrick och Eduardo Sanchez, som gjort en otroligt populär skräckfilm utan att visa oss ens en endaste sekunds skräckbilder.

Det verkar lite överilat att basera hela tre spel på en historia utan direkt substans. Det finns ingen häxa och inget djup i storyn. Inget. Nada. Mot den bakgrunden måste man ta av hatten även för spelets utvecklare, Terminal Reality, som har valt att bortse från filmens tre studenter och deras olyckliga öde för att i stället fokusera på bakgrundshistorien och den lilla byn Burkittsville, som bara spelade en flyktig roll i filmen. De tre unga människorna gästspelar dock så att alla blir nöjda?

**Hatten av för regissörerna som gjorde en skräckfilm utan att visa oss ens en sekunds skräckbilder.**

Vi har alltså att göra med ett av filmskaparnas tricks: bakgrundsstoryn för en känd historia. En dag 1941 trädde enstöringen Rustin Parr in i handelsboden i Burkittsville och förklarade att han var "finally finished". Polisen undersökte hans hus i skogen och fann de skändade liken av sju försvunna barn. Den enda överlevande från massakern, 7-årige Kyle Brody, blev tvingad att åse de bestialiska morden och vittnade senare i rättegången mot Rustin Parr. Dennes försvar gick ut på att en ohygglig gammal kvinna hade hjärntvättat honom och beordrat honom att utföra illdåden. Så återföddes legenden om Blair Witch efter 60 års glömska.

**Du spelar Doc, en agent** från en amerikansk underrättelsetjänst som undersöker paranormala fenomen, och spelet börjar med att du får en briefing om Rustin Parr-morden och ska genomföra ett nyttigt träningsuppdrag. Här får du lära dig använda karta och kompass – vilket kan vara ganska användbart i den mörka skogen – och du siktar in dig på



**DYSTER STÄMNING** Det är lite *Resident Evil* över stämningen i det första *Blair Witch*-spelet.



**GUDSTJÄNST I SKOGEN** Undrar om man kan söka skydd från häxan i den här kyrkan ...?



**ALLVARLIGT TALAT!** Vem var det som kom på den vansinniga idén att gå på en skogspromenad i Black Hills Forest?



**FINNS PÅ CD:N**

Videon från *Blair Witch* ligger på din *incite*-CD.



**MÅ GUD VARA MED DIG ...** Gå in i Burkittsvilles kyrka och läs den predikan som ligger på altaret, så blir du nog överraskad. Och du är inte ensam i Guds hus ...

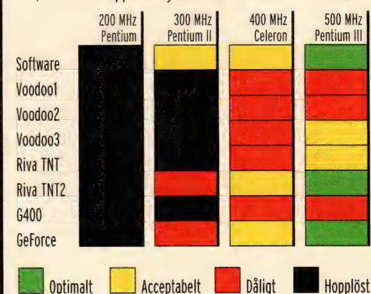
## Test Center

**Start**

- En full installation kräver hela 1,2 GB på hårddisken.
- Hardware identifieras automatiskt vid installationen.
- Spelet ligger på en CD.

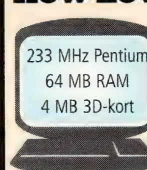
**GRAFISKA PRESTANDA**

(Testat med upplösningen 640 x 480 med 64 MB RAM)




**Kommentarer:** Spelet har stora problem med alla Voodoo-kort, men räddas av bra software rendering - det körs bättre på det här viset än med de flesta 3D-acceleratorer i 16-bitars färg. Spelet är gjort för 640 x 480. Du behöver ett 16 MB grafikkort för att köra med högre upplösning.

**HOW LOW CAN YOU GO?**

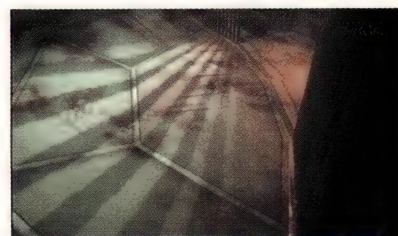



Spelet är otroligt krävande med den här formen av tekniska specifikationer - det är viktigt att du kör på en kraftfull dator. Du behöver dock inte oroa dig för mycket för ditt 3D-kort, spelet körs utmärkt utan det.

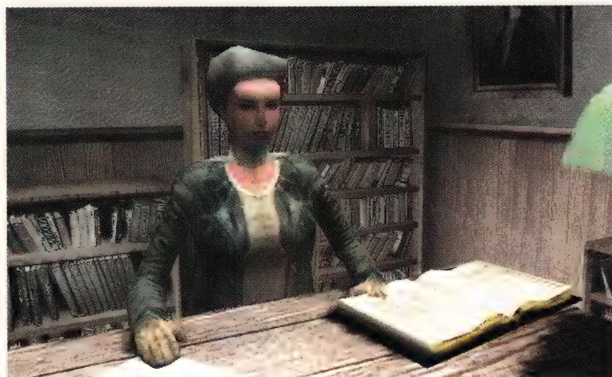
några monster, som du dock av hänsyn till din begränsade ammunition måste låta gå. Men låt inte den här inledningen skrämma bort dig. Synen av de långhåriga fiender som möter dig i *Blair Witch* är lite tramsig, men så fort storyn kommer igång så inser man att det mer handlar om en uppföljare till *Nocturne* än en actionpräglad version av filmen. Spelet kan stå på egna ben och *Blair Witch*-licensen blir underordnad.

Allting blir mycket coolare när man når fram till den förbannade byn. När man har checkat in på byns enda hotell kan man så fritt vandra omkring på de öde gatorna och möta de tystlåtna byborna. Man har en journal till sitt förfogande där alla samtal, officiella dokument, tidningsklipp, personliga observationer och kartor noggrannt samlas av Doc, din karaktär. Detta är helt klart den coolaste delen av spelet, där man får en känsla av att man deltar i en mycket viktig undersökning som en riktigt hårdkokt film noir-detektiv. Kanske kunde det ha varit lite mer interaktivt så att man själv fick bedöma vilken information som man behöver eller till exempel flervalssamtal som i andra äventyr. Om man över huvud taget är intresserad av historien bakom *Blair Witch* är det coolt att se hur pusselbitarna så sakteliga faller på plats utan att man för den sakens skull fattar vad som händer. Och även om man inte är så intresserad av Blair Witch-storyn så är det ändå ett utmärkt mordmysterium med en övernaturlig dragning. De kommande två spelen i serien (kommer enligt planerna i

**Allt blir mycket coolare när man når fram till den förbannade byn.**



**ANVÄND DINA VERKTYG** Ficklampan är bra att ha i mörka områden. Så använd den!



**BOKMAL I ARBETE** På det lokala biblioteket i Burkittsville kan du hitta viktig information om vad som hänt förr.



**SÄG "CHEESE" ...** Känner du igen henne? Ja, det är Heather Donahue från filmen, och hon filmar fortfarande.

## EN KOMPLETT TIDSLINJE FÖR BLAIR WITCH

*ÄR DU FÖRVIRRAD AV VAD SOM ÄR HISTORIA OCH FRAMTID I BLAIR WITCH? TA EN TITT!*

**1634**
Bebyggelsen Blair grundas.

**Februari 1785**
Elly Kedward befinns skyldig till häxeri och förvisas från Blair.

**1785**
Några barn som beskyllt Elly Kedward för häxeri försvinner. Häxjägaren Jonathan Pyre skickas ut för att hitta henne.

**1824**
Burkittsville grundas vid Blair.

**Augusti 1825**
Vittnen påstår att en kvinnas hand har dragit ned den 10-åriga Eileen Treacle i en bäck.

**Mars 1886**
8-åriga Robin Weaver försvinner. Hon kommer tillbaka men de sökande hittas lemlästade vid Coffin Rock.

**1940**
På ett års tid kidnappar och dödar Rustin Parr sju barn från Burkittsville.

**Maj 1941**
Rustin Parr träder in i handelsboden i Burkittsville och erkänner morden.

**Mars 1971**
Kyle Brody begår självmord.

**Oktober 1994**
De tre filmstudenterna Heather Donahue, Joshua Leonard och Michael Williams kommer till Burkittsville för att undersöka Blair Witch-legenden.

**Oktober 1995**
De försvunna studenternas kameror och inspelningar hittas i Black Hills Forest.

**Januari 1999**
Inspelningarna redigeras och visas för allmänheten som *The Blair Witch Project*.

**2000**
Fem universitetsstudenter vandrar in i Black Hills Forest för att ta reda på vad som har hänt med filmskaparna. Undrar om de kommer att komma tillbaka ...



**BURN BABY, BURN** Många av Docs vapen är utrustade med en smart liten eldkastare i änden så att man kan grilla monstren. Detta får man användning för när man möter halvt osynliga monster som på bilden.

oktober och november) kommer att gå ännu djupare ned i mytologin och det ska bli mycket intressant att få se hur alla dessa barnamord hör ihop. Man får en försmak av det i slutet av *Blair Witch*-filmen, då Heather ser Michael som på något underligt sätt har hamnat i ett hörn i en källare där väggarna är täckta av barns handavtryck ...

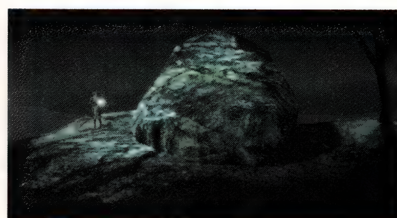
**Så vitt vi vet** kommer det andra spelet att bli balanserat mellan gåtor och action, medan det tredje spelet fokuserar mest på action. *Rustin Parr* handlar däremot i huvudsak om att lösa gåtor. Men förtvivla inte, det är inte nödvändigt att hitta obskyra objekt som ska kombineras med ännu mer obskyra objekt för att kunna komma vidare. Alla spår finns i ens journaler och när man läser igenom ens tidigare samtal och åter besöker vissa karaktärer med ny information så är man på väg att lyckas. Det finns naturligtvis fortfarande en del fajter som man måste utkämpa och man kan alltid justera svårighetsgraden och blandningen av gåtor och action, så att spelets livslängd ska maximeras. Vi föredrar helt klart en övervikt av gåtor, men det är något som var och en får besluta.



**VÄLJ DITT VAPEN** Docs stora koffert innehåller alla hennes vapen, health och annan utrustning. Som alla kvinnor reser hon ingenstans utan 50 kilo bagage.



**FLER TRÄD** Stigen in i skogen ligger precis vid sidan av skolan. Det är ju inte så konstigt att barnen försvinner!



**COFFIN ROCK** På den här platsen hittades de lemläsate kropparna efter några sökande.

## PEOPLE ARE STRANGE, WHEN YOU'RE A STRANGER ...

**MAN SKA TALA MED BURKITTSVILLES INVÅNARE FÖR ATT KOMMA VIDARE I SIN UNDERSÖKNING, MEN DE ÄR INTE ALLA LIKA VÄNLIGA.**

### ALBERT COLLINS



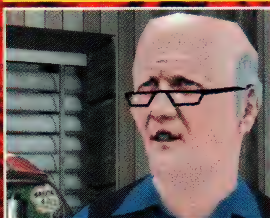
**YRKE:** Värdshusvärd.
**VÄNLIG/FIENTLIG?** Vänlig. Till en början ...
**LEDTRÅDAR:** Varnar dig för de underliga händelser som präglar livet i Burkittsville.

### HORACE GERSTEN



**YRKE:** Redaktör på Burkittsvilles tidning.
**VÄNLIG/FIENTLIG?** Vänlig.
**LEDTRÅDAR :** Kan skvallret och har viktiga kontakter.

### PETER DURANT



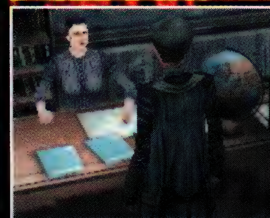
**YRKE:** Bibliotekarie.
**VÄNLIG/FIENTLIG?** Vänlig.
**LEDTRÅDAR :** Han vet inte mycket om Blair Witch, men du kan låna en bok om övernaturliga fenomen av honom.

### DANIEL KOHL



**YRKE:** Butiksinnehavare.
**VÄNLIG/FIENTLIG?** Fientlig.
**LEDTRÅDAR :** Äger den butik där Rustin Parr erkände. Han vill inte säga något och fråga inte efter en karta över skogen!

### SUZANNE ASCOT



**YRKE:** Skollärare.
**VÄNLIG/FIENTLIG?** Fientlig.
**LEDTRÅDAR :** Hon liknar det du söker: en häxa. Har dystra upplysningar om Kyle Brody och de andra försvunna barnen.

Spelet har en "point & click"-styrning som är ny i den här *Resident Evil/Alone In The Dark*-genren. En gamepad är den bästa kontrollen för spelet, särskilt när man ska slåss. Styrningen är utmärkt, men långtifrån felfri. Ibland börjar Doc att snurra runt som en epileptiker och kan fastna bakom objekt. Men smidiga kontrollfunktioner är sällsynta i den här typen av spel så det är något man har sett förr och kan leva med.

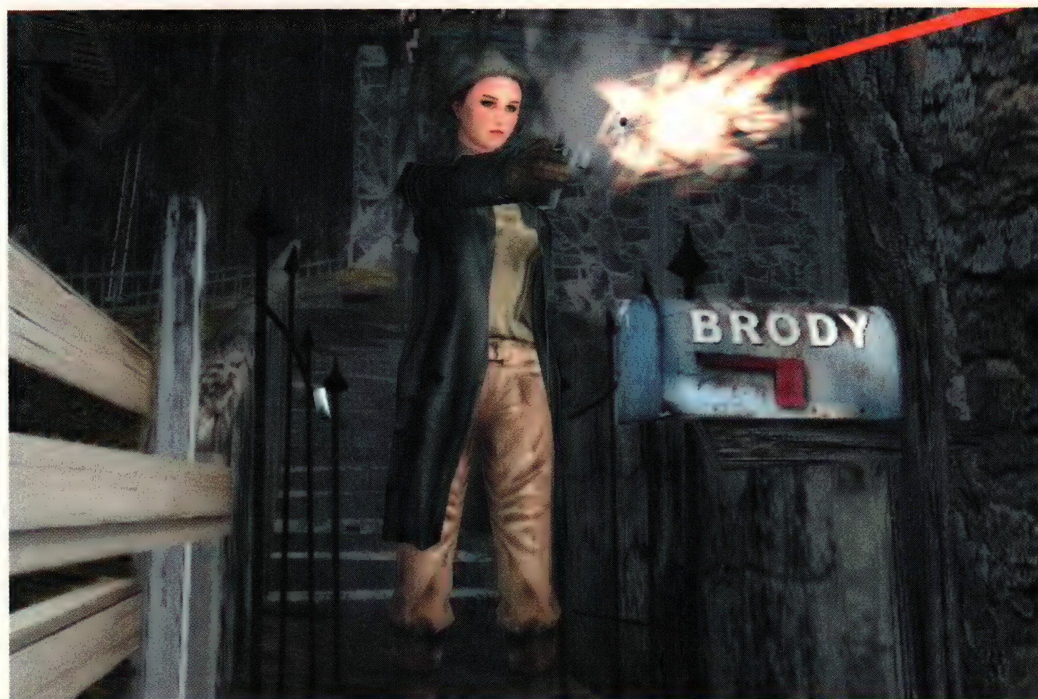
**Skrämmande händelser visar sig vara drömmar som kanske antyder att Blair Witch försöker infiltrera Docs huvud.**

Det är också en del problem med kameran. Fiender hoppar som regel inte fram ur intet, tack och lov, men när man ska springa för livet är det lite olyckligt att kameravinkeln helt plötsligt ändras. I sådana ögonblick kan man råka illa ut, då bytet till en ny kameravinkel kräver otroligt snabba reaktioner om man ska undvika att springa åt fel håll.

Striderna är lite enklare, eftersom man har en automatisk siktfunktion som gör att man kan förflytta sig och samtidigt skjuta träffsäkert. Det finns ett bra urval av vapen med bland annat en Charged Radiance Emitter, som kan grilla vampyrer och spöken, och en Prod, som används mot djur. Spelet har en infraröd siktfunktion som sparar på den värdefulla ammunitionen.

**Nocturne-motorn** ger tre saker: massor av atmosfär, men samtidigt platta och nästan livlösa karaktärer och bakgrunder samt en interaktion med objekt som ibland verkar slumpmässig.

Låt oss säga det direkt: *Blair Witch*-spelet är inte alls äckligt. Dess styrka ligger – som i filmen – i uppbyggnaden av spänning. Från det ögonblick man kommer till Burkittsville är invånarna ivriga att berätta sina fruktansvärda historier, men den fientlige sheriffen insisterar att Parr-fallet är avslutat. Varför? Skrämmande händelser visar sig vara drömmar som kanske antyder att Blair Witch försöker infiltrera Docs huvud, som hon ju ska ha gjort med Rustin Parr. Och så alla de förbannade träden överallt ... en stor del av speltiden går åt för att vrida på bilden så att




**SHERIFF BRODY** Brody-huset ligger långt från byn, lite som Norman Bates etablissemang i *Psycho*. Det är därför inte så underligt att alla märkliga händelser utspelas i det här området. Exempelvis när lille Kyle ritar några besynnerliga och skrämmande märken efter Blair Witch.



**MAN MÅSTE KRYPA** innan man kan gå, så här tar Doc ett ögonblick för att fundera ut hur pistolen fungerar.



**RADARÖGON** Docs huvud söker automatiskt efter intressanta saker. Här har hon fått syn på en av skogens enstöringar.



**VAD GLOR DU PÅ?** Den spökliknande pojken som kramar sin slitna nalle längst bak på verandan, är Kyle Brody, den enda som överlevde vistelsen i Rustin Parrs stuga. Han tvingades bevittna morden och det har gjort honom lite underlig.

man kan se något i det mörka och murriga landskapet.

Bagkgrunder och karaktärsanimeringar är en blandning av det snygga och det hyfsade. Till skillnad från *Nocturne* (som ju lånat ut sin grafiska motor) använder karaktärerna munnen, när de talar, men Doc har uppenbart lånat The Strangers fladdrande rockskört som inte liknar något från verkligheten. Det saknas lite dynamik för att det ska höja sig över till exempel *Resident Evil*, och ofta smälter objekt in i bakgrunden. Det verkar därför märkligt att spelet kräver en så kraftfull maskin för att kunna köras, när det nu ser så stelt ut. Och på en 450 MHz Pentium II blir laddningstiderna ändå *alldeles* för långa.

**Den största nackdelen** med *Nocturne* var den dåliga interaktiviteten med objekt. Problemet har inte helt lösts i *Blair Witch* och det är en besvikelse med tanke på hur lång tid som förflutit mellan de två spelen. Om man inte träffar exakt med sitt musklick så kan man inte utlösa de filmliknande sekvenserna som för handlingen framåt. På ett ställe fastnade vi för att vi inte kunde få Doc i position för ett samtal med en viss person. Musen fick sig en lusing, men det var ju egentligen inte dess fel. Även när karaktärer och objekt är upplysta, vilket betyder att man kan interagera med dem, är handlingarna i bästa fall likgiltiga.

Är detta då ett utmärkt spel baserat på en film eller helt enkelt ett bra spel som kan stå på egna ben? Historien om den mystiska Blair Witch får extra djup och intresse om man känner till filmen och gillar dess story. Spelet kommer ofta att pröva ens tålamod och det är viktigt att spara ofta för annars styr spelets olater hur det ska gå mer än man själv kan göra. Om du har tålamod så blir du belönad med en bra story, ögonblick av hög intensitet och atmosfär och utsikten till ytterligare två spel i Blair-häxans ockulta universum.

**När man använder** den grafiska motorn från *Nocturne* till ett nytt spel är det ett riskabelt drag, men utvecklarna på Terminal Reality lyckas klara sig undan med hedern i behåll. Beslutet att låta Doc vara den person som handlingen utspelar sig runt ger en bra balans i spelets story, och filmens "trick" med att avslöja mycket lite av mystiken och i stället lämna en del till fantasin fungerar även i spelet. De synliga monstren är lite tramsiga, men när man väl nått fram till skogen har man glömt alla de fjolliga upptågen. Sammanfattningsvis är detta ett hyfsat försök i adventure/horror-genren, där särskilt storyn fungerar bra. Det kommer att ta ett tag innan man kan gå ut i skogen utan att se sig över axeln och rysa ...

## DE VÄRSTA HÄXORNA

*Blair Witch är den mest skrämmande häxan sedan "Hans och Greta". Men det finns ju egentligen massor av häxor runtomkring oss?*

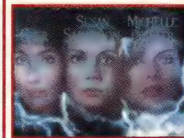
### HÄXAN FRÅN "WIZARD OF OZ"



Hennes irriterande kväkande "fly my pretties" skrämmer många barn, men allvarligt talat: hon är en ganska hopplös häxa som knappast kan kallas ondskefull.

GOOD FAIRY | HOCUS-POCUS | BLACK MAGIC | WICKED WITCH

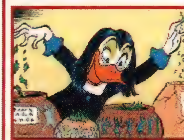
### HÄXORNA FRÅN EASTWICK



Cher, Susan Sarandon och Michelle Pfeiffer är de snyggaste häxorna i filmhistorien och de kan knappast karaktäriseras som särskilt ondsinta.

GOOD FAIRY | HOCUS-POCUS | BLACK MAGIC | WICKED WITCH

### MAGICA DE HEX



Hon är ond! Men eftersom hon aldrig lyckas rå på sina offer, Kalle Anka och hans rike farbror, Joakim von Anka, får hon ses som en ganska harmlös häxa.

GOOD FAIRY | HOCUS-POCUS | BLACK MAGIC | WICKED WITCH

### DEN ONDA STYVMODERN FRÅN SNÖVIT



Som de flesta häxorna i världshistorien har hon ingen större tur med sina intriger. Men hon är definitivt en alltigenom ond häxa som bara hade lite otur.

GOOD FAIRY | HOCUS-POCUS | BLACK MAGIC | WICKED WITCH

### NANCY REAGAN



Hon har aldrig "kommit ut" som häxa. Hennes trick var att gifta sig med en hjärndöd man, göra honom till USA:s president och sedan viska onda tankar i hans öra.

GOOD FAIRY | HOCUS-POCUS | BLACK MAGIC | WICKED WITCH

## DOMEN

### BLAIR WITCH VOL 1: RUSTIN PARR

**TEKNIK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Minimum | 233 MHz Pentium II | 64 MB RAM | |
| Rekommenderas | 400 MHz Pentium III | 128 MB RAM | 8 MB 3D-kort |

**Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
**Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

**MULTIPLAYER** Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: inga Internet-funktioner

MULITPLAYER-BETYG

**KONKURRENTER**

**Resident Evil 2**
Fortfarande den obestridde mästaren inom adventure/horror-genren på PC. Trots dess ålder kan det *inte* köpas billigt!

**Blair Witch Volume One: Rustin Parr**
Saknar lite inspiration, men en bra story uppväger bristerna.

**Resident Evil**
En riktig gammal goding. Ett av de första spelen som verkligen kunde skrämma livet ur en oförberedd spelare.

**Dino Crisis**
Tillför inte genren något nytt, bortsett från lite förbättrad 3D. "Pålitligt" är det ord som bäst beskriver spelet.

**PLUS & MINUS**

+ Kommer att tilltala Blair Witch-fans. Inte alls oävet för alla andra.
+ Detektiv-vinkeln på spelet fungerar mycket bra.
+ Kunde ha varit en riktig katastrof, men det är det inte!
+ Tillför nya djup för den numera mytologiska Blair Witch.
- Irriterande problem med kameravinklar och styrning (mus).
- Interaktion med karaktärer och objekt kan pröva ens tålamod.

**BETYG**

Även utan *Blair Witch*-vinkeln skulle det ha varit ett bra spel. Till det kommer den dunkla grafiken, flådda kroppar och ohyggliga upptåg i allmänhet. Det här spelet ger ordentligt med kalla kårar för pengarna.

# 7

■ Producent **Black Isle/BioWare** ■ Utgivare **Bonnier Multimedia** ■ Utkommer: **Nu!** ■ Pris **349 kr**

# Kyligt spel

**GENRE** Rollspel

Medan vi otåligt väntar på det oundgängliga *Baldur's Gate 2* kan vi underhålla oss med ett nytt rollspel från Baldur-killarna på Black Isle, det överraskande coola **ICEWIND DALE**, som även genrens motståndare måste ge sig för

**STATISTIK**

I ett försök att rädda den kyliga världen *Icewind Dale* drar du och din grupp djupt in i Spine of the World.

- AD&D 2nd Edition-regler
- Hundratals magiska objekt
- 10 nya platser
- Över 50 dungeons
- Horder av nya monster
- Mer snö än på en vinterolympiad

**Rollspel är en genre som har funnits nästan lika länge som datorn, och det är en genre som framkallar två mycket olika reaktioner hos datorspelarna: antingen älskar de rollspel eller också hatar de rollspel. Black Isle har bestämt sig för att vinna över "hatarna" på sin sida med några av de bästa rollspelen någonsin. Tänk bara på *Baldur's Gate*. Kan *Icewind Dale* då locka nya rollspelsfans? Jajamensan!**

Det universum som *Icewind Dale* utspelar sig i stammar från en romantrilogi av Robert Salvatore, så kanske känner du redan till storyn. Du börjar med din grupp i staden Easthaven, en av de tio städerna i *Icewind Dale*. Här förbereder du dig för ditt äventyr genom att hjälpa till med att utrota insekterna i källaren på det lokala värdshuset. Men snart börjar du och din grupp resan mot The Spine of the World ...

Det låter coolt, men själva storyn är mycket linjär. Större delen av tiden känns det som om man leds runt i koppel av en berättare i stället för att själv få utveckla storyn. Men för nybörjare i genren är det kanske inte så dumt ändå, då man i stället



**GÖR NÅGOT!** Om en medlem av din grupp stöter på ett par monster så gäller det att tänka snabbt. Anfall eller reträtt?




**FRAM MED LÖPARSKORNA!** Om du blir allvarligt sårad i strid är det ingen skam att dra sig tillbaka till närmaste by och söka skydd på värdshuset. Det är bättre att vara en levande fegis än en död hjälte!

**HOW LOW CAN YOU GO?**

233 MHz Pentium
32 MB RAM
8 MB 3D-kort

Icewind Dale har begåvats med en "Performance"-meny som ger dig möjlighet att slå av vissa specialeffekter, t ex regn, vilket ger en markant ökning av spelets hastighet.

kan koncentrera sig på att lära sig spelets gameplay och slipper ta beslut angående storyn. Om du är en erfaren rollspelare så ser du det nog inte riktigt på samma sätt.

**Långsiktig planering** är en nödvändighet i *Icewind Dale*, som på många olika sätt liknar sin föregångare från Black Isle, men det finns också en del skillnader. Exempelvis ger *Icewind Dale* dig möjlighet att skapa en grupp på upp till sex karaktärer från början. Detta tvingar dig att tänka igenom gruppens balans. Magiker är t ex helt oanvändbara i början av spelet och därför måste man ha med sig några fighters som kan uppväga denna svaghet. Man måste också hela upp sin grupp under striderna och därför krävs en cleric. Man måste tänka långt fram i spelet för att få en korrekt balans, annars kommer man att få problem när spelet blir mer avancerat.

När gruppen är samlad och spelet just ska komma igång på allvar kommer *Baldur's Gate*-veteraner att känna sig hemma. Black Isle har återigen använt BioWares Infinity-motor för att skapa världen i *Icewind Dale* och även om den är lite föråldrad så är den fortfarande bäst i den här genren. Något som vi gillade var spelets dag/natt-cykel. Om du låter gruppen vila mitt på dagen är det risk för att ni vaknar mitt i natten, komplett med en månupplyst tundra och midnattsstämning. Det är en detalj som ger spelet atmosfär.

**Icewind Dale är inget** lätt spel. Även riktiga hardcore-rollspelare lär hålla med om det. Spelet innehåller en prolog och sex kapitel, alla med separata uppgifter och mål. Vi höll fortfarande på med prologen efter sex timmars spelande!

Den linjära storyn gör att spelet fokuseras mer på själva striderna, vilket ger en del mycket besvärliga slagväxlingar redan i spelets tidigare stadier. Men svårighetsgraden är till synes inget som gör spelet mindre roligt att spela. Det är hur coolt som helst när man äntligen lyckas ta kål på det elaka monster som under en längre tid har hindrat ens grupp från att fortsätta på sin färd.

*Icewind Dale* är ett solitt rollspel som ger Black Isles rollspelsutgivningar större djup. På det visuella planet gör Infinity-motorn sitt jobb, dock utan att imponera, men i rollspel är grafiken alls inte lika viktig som spelbarhet och det är på detta område som *Icewind Dale* har sin styrka. Det nya gruppsystemet gör att man blir riktigt ledsen när en av gruppmedlemmarna dör. Nu väntar vi bara på *Baldur's Gate 2* ...

**Det är helt obeskrivligt coolt när man tagit kål på det monster som under en längre tid har hindrat ens färd.**

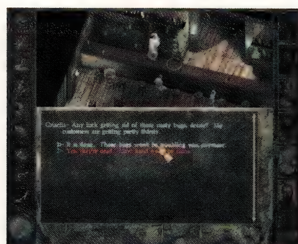
## Insekterna **anfaller**

Att utföra uppgifter är spelets natur. Oavsett hur liten och obetydlig en uppgift är så ska du ändå komma ihåg att du får en belöning när du klarat av den. I början av spelet behöver du pengar, så det är en nödvändighet att du löser följande uppgift på det lokala värdshuset!



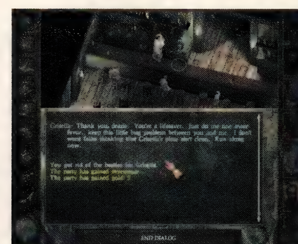
**Samla ihop din grupp** och sätt kurs mot byns östra sida, där du hittar det lokala värdshuset. Snacka lite med flickan bakom disken så berättar hon om värdshusets insekstproblem. Sen är det bara att gå ned i källaren.

***Du känner dig: Nervös***



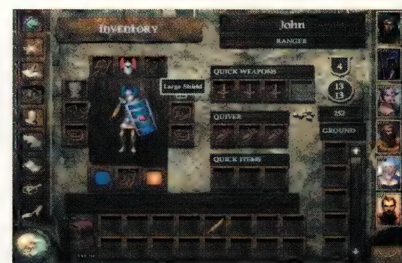
**Här hittar du** 4 små och relativt ofarliga insekter. Använd två av dina stridskamrater per motståndare och trampa dem till oigenkännlighet! När jobbet är klart går du upp och säger att du gjort en god gärning.

***Du känner dig: Stolt***



**Barflickan blir mycket glad** för det jobb som du har gjort, så du får både pengar och erfarenhet. Den extra erfarenheten är vital för dina möjligheter att överleva mot monstren som omger den lilla byn.

***Du känner dig: Starkare***




**ANVÄND DIN SKÖLD** Innan du ger dig ut på ett uppdrag är det en bra idé att ha skaffat sig lite skydd!




**FINNS DET EN LÄKARE I RUMMET?** En cleric är ett ovärderligt inslag i varje grupp med självrespekt. Om du använder hans healing-spells rätt så kan det utgöra skillnaden mellan liv och död.

# DOMEN

ICEWIND DALE

**TEKNIK**
- **Minimum** 233MHz Pentium II 32MB RAM 8MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 266MHz Pentium III 64MB RAM 16MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

**KONKURRENTER**

**Baldur's Gate**
Rollspelens gammelfarfar. *Baldur's Gate* kombinerar en cool story med bra karaktärsutveckling och fantastisk spelbarhet.

**Diablo 2**
Inte lika många gåtor som rollspelarna brukar vilja ha, men om du gillar krig och närkamper är det supercoolt!

**Icewind Dale**
Riktigt bra karaktärsutveckling och en grad av utmaning som håller dig fångad. Den linjära storyn drar ned betyget lite.

**Final Fantasy 8**
Detta är visserligen en gammal PlayStation-titel, men det är ändå ett bra rollspel. Närkampsystemet är ett av de bästa i genren.

**PLUS & MINUS**

+ Strålande och nyskapande möjligheter för gruppsammansättningar.
+ Massor av nya trollformler och skräckinjagande monster.
+ En engagerande, tillfredsställande och hållbar utmaning.
- Historien är fängslande, men lite för linjär.
- Ett ganska svårt spel, särskilt i början. Tag varning!
- Även om det är bra så är det inget *Baldur's Gate 2*. Suck ...

**BETYG**

*Icewind Dale* är precis vad doktorn ordinerat för de som spänt väntar på *Baldur's Gate 2*. Om du inte är rollspelsfan så är det här en bra början. *Icewind Dale* är faktiskt ett bra ställe att starta sin AD&D-karriär.

**8**




*Deus Ex* är en av de mest ambitiösa titlarna vi har sett i år och en möjlig kandidat till årets spel. Spelet bryter ned genregränser och är därmed en bra indikation på hur framtidens datorspel kan se ut.


EX...

■ Producent: **Ion Storm** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **NU!** ■ Pris: **499 kronor**

# ... komplett komplott

**GENRE Action**

**DEUS EX** kommer från samma stam som det tvivelaktiga *Daikatana*, men är det ännu en skabbig åsna eller en riktig fullblodshingst? Läs vidare så får du se.

**I KORTHET**

Du sugs in i en spännande blandning av rollspel, strategi, adventure och action medan du försöker att avslöja en världsomspännande komplott.

- Skrivet av Warren *"System Shock"* Spector
- Skapa ditt eget spännande alter ego
- Kämpa mot en komplott på allra högsta nivå
- Snygga miljöer
- Massor av vapen

**Framtiden är dyster. Det västerländska samhället har brutit samman, demokratin har förlorat. Terrorister går ostraffat runt på gatorna och drogmissbruk, sjukdomar och föroreningar är vardagsmat ... Så börjar *Deus Ex*, en ambitiös hybrid av genrer som lånar äventyrselement från *Thief*, rollspelselement från *System Shock* och sin historiedrivna action från *Half-Life*.**

Den grå pesten härjar i världen och ödelägger hela städer. Du spelar en FN-agent som ska försöka att hitta det botemedel mot pesten som en grupp terrorister har stulit.

Det låter som en science fiction-story från en B-film, men det är det alls inte. Det är faktisk svårt att överdriva storyns inflytande på spelets action. Redan från första början står det klart att du bara är en obetydlig liten myra i en konspiration av *X-Files*-proportioner. Utan att avslöja alltför mycket kan vi gott säga att huvudmålet är att ta reda på vem som har spridit den genetiskt modifierade pesten. Vem är det som har framställt den och varför?

Det är sökandet efter dessa sanningar som driver spelets action medan du interagerar med andra karaktärer och samlar in ledtrådar från dialogerna i de intensiva videoscenerna. Det står snart klart att alla andra karaktärer har sin egen dagordning och att sanningen är lika subjektiv som den är svår att hitta. Du blir hela tiden vilseledd av information och lär dig snabbt att du bara kan lita på dina egna instinkter.

Denna form av informationscynism börjar tidigt i spelet och gör dig paranoid och ensam: När du har stormat ett terroristnäste och arresterat ledaren, uppmanas du av en kollega att ta dig an viktigare saker och överlämna fången till honom. När du lämnar lokalen vet du att ett kallblodigt mord kommer att ske, även om du inte är vittne till det eller förstår varför. Storyn rör sig framåt som ett tåg som löpt amok och du kämpar dig andfådd och i motvind fram mot sanningen bakom konspirationen.

Det blir mycket fängslande och överraskande eftersom utvecklarna inte har gått i den fälla som många historiedrivna spel faller i, nämligen att begränsa din frihet till karaktärsutveckling och genomförande av uppdragen. Självklart finns det massor av dialog – du kan lägga ca 30 procent av din tid på att tala med folk – och du ska fatta viktiga beslut, men man blir aldrig instängd i en stereotyp och enkelriktad handling där bara manusförfattaren får bestämma vilken väg man ska ta.

Uppdragens struktur avspeglar denna filosofi genom att ge dig ett primärt mål och ett sekundärt dito. Uppgifterna kan lösas i valfri ordning och på valfritt sätt. Det är just på denna punkt som rollspelselementen får stor betydelse eftersom utvecklingen av din agents fysik och uppförande är helt upp till dig. *Deus Ex* universum innehåller en uppsjö objekt som du kan interagera med, vilket i regel är hightech-prylar eller dödliga vapen.

När du klarar av uppdrag och upptäcker hemligheter får du skillpoints vilka kan öka din effektivitet

**Redan från början står det klart att du bara är en liten obetydlig myra i en konspiration av *X-Files*-proportioner.**



**NI ÄR ARRESTERADE!** Ofta är det bäst att låta sina kollegor hantera terroristerna innan du själv gör dina undersökningar. Om du inte är riktigt dumdristig, vill säga.



**TA EN TITT I PISSRÄNNAN!** Det är alltid en god idé att gå på toaletten – där kan man nämligen ofta hitta ammunition och första hjälpen-paket.



**VÄNTA TÅLMODIGT ...** Sätt dig på en hög punkt. Det ger en klar taktisk fördel i stridssituationer som den här.

med olika vapen. Exempelvis kan du med computer-skills på grundnivån hacka en dator och få ut topphemlig information ur den, men det kommer oundvikligen att sätta igång ett larm som avslöjar din närvaro. Ytterligare skill-points ger dig förmågan att hacka systemet snabbare och ta dig djupare in i datorsystemen, för att till sist ge dig komplett frihet i cyberspace. Möjligheterna är oändliga då det finns 11 olika skills, bland annat att dyrka upp lås, medicinsk kunskap och hantering av vapen, elektronik och sprängmedel.

Det är dock bara början, för du är en "bionic", vilket betyder att ditt skelett kan uppgraderas. Under uppdrag blir framgång belönad med möjligheten att uppgradera elva olika kroppsfunktioner, bland annat immunförsvar, armar, ben, hud och torso. Dessa förbättringar är inte bara uppvisningar i specialeffekter, de är helt vitala för din överlevnad och dina framgångar i spelet.

Alla uppgraderingar av din kropp kan – inte helt överraskande – uppgraderas vidare. Exempelvis kan din hud inte användas till särskilt mycket, förrän den har uppgraderats. När detta är gjort kan du försvinna i skuggorna och vidare uppgraderingar ger dig osynlighetens totala rörelsefrihet. Första gången du uppgraderar din syn förbättras din skärpa, men

**FILMPOESI** Det liknar en affisch för en halsbrytande action-thriller, och det är det ju också.

## SANNINGEN FINNS **DÄRUTE!**

Konspirations-teoretiker kommer att njuta av *Deus Ex* story med svek och bedrägeri och dubbelbedrägeri – en utflippad story som utan tvekan är inspirerad av alla de konspirationsteorier som präglar den amerikanska politiken och historiebeskrivningen.

### KUNGEN ÄR INTE DÖD

■ **HISTORISKT FAKTUM:** Den 16 augusti 1977 dog Elvis Presley (the King) av en massiv hjärtinfarkt som följd av drogmissbruk. Han dog på sin tron.

■ **KONSPIRATIONSTEORIN:** Elvis lever och har setts på Nisses Grill i Helsingborg. Han åt nio Chorizo med bröd och drack sju Pucko.



### NY MÄNNISKOTYP

■ **HISTORISKT FAKTUM:** Den 17 juni 1947 störtade en luftballong i USA (Roswell, New Mexico).

■ **KONSPIRATIONSTEORIN:** Det var egentligen ett rymdskepp som störtade och de överlevande rymdvarelserna fångades och parades med människor. Några av dem sitter nu i riksdagen.



### MANNEN PÅ MÅNEN

■ **HISTORISKT FAKTUM:** Den 20 juni 1969 gick Neil Armstrong på Månens yta.

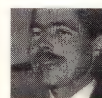
■ **KONSPIRATIONSTEORIN:** Med användning av teknik som är mer primitiv än en vanlig fjärrkontroll till TV:n landade människan på Månen. Visst. Och vi spelade också golf däruppe. Glöm det!



### KORVEN

■ **HISTORISKT FAKTUM:** Lord Lucan lämnade sin bil på Englands sydkust i november 1974 och sköt sig själv efter att ha mördat familjens barnpiga.

■ **KONSPIRATIONSTEORIN:** Lucan sågs nyligen tillsammans med Elvis på ett gatukök i Helsingborg. Han åt en smal kokt utan senap.





**JAG GER UPP!** Det är en bra idé att spara din spelposition med jämna mellanrum – det gör att du slipper de frustrationer som kan bli följden av ett möte med den här fulingen.

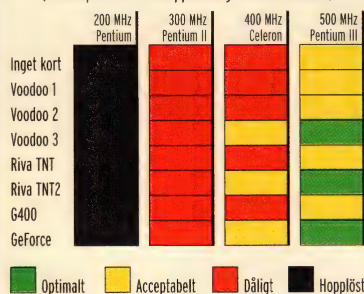
## Test Center

### Start

- Installationen kräver gigantiska 400 MB på din hårddisk!
- Identifierar 3D-hardware utan problem.
- I övrigt körs spelet lätt och problemfritt!

### GRAFISKA PRESTANDA

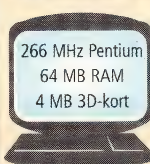
(Testat på 640 x 480-upplösning med 64 MB RAM)




Optimalt · Acceptabelt · Dåligt · Hopplöst

**Kommentarer:** Om du vill få ut mesta möjliga underhållning från *Deus Ex* så behöver du en ganska kraftfull maskin. Bäst går det om du har ett TNT2 Ultra- eller GeForce-grafikkort. Det är bara synd att spelets grafik inte kan leva upp till alla de hästkrafter som krävs.

### HOW LOW CAN YOU GO?




Minska spelets detaljgrad till minsta möjliga, sätt "World Textures" till medium och slå av "Detail Textures". Du ska också ändra färgdjupet till 16-bitar.

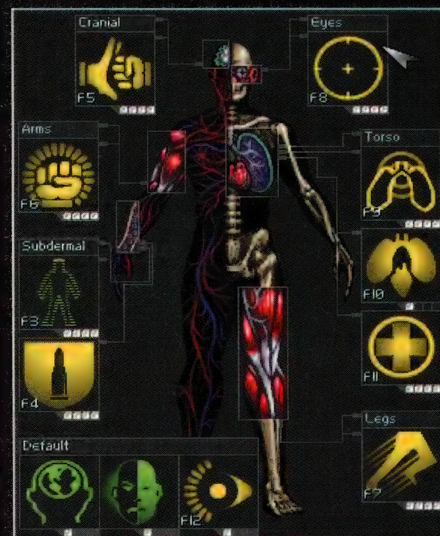
senare uppgraderingar lägger till teleskopsyn och ögonblicklig identifiering av fiender till din arsenal av speciella förmågor.

Med all denna utrustning till ditt förfogande kan du förlåtas om du tror att det blir lätt att klara spelet. Inget kunde vara längre från verkligheten. Skill-uppgraderingar kostar poäng och dessa ska tjänas in. Förbättringen av din kropp är ingen barnlek och tar upp plats på din inventarielista. Så du ska fatta svåra beslut: Ska du vara en allkonstnär som inte kan något till 100 % eller vill du hellre vara perfekt på vissa områden och hoppas att du inte behöver resten av uppgraderingarna?

Vi kan använda ett av de tidiga uppdragen som exempel: Målet är att infiltrera en fientlig bas. Detta gör du genom att möta en av dina kontakter som ger dig en dyrk till ett lås, så att du kan komma in på området. Om det låter lite för enkelt och trist så kan du själv försöka att krypa under ljuskäglan som du hittar på byggnadens baksida. På det här viset kan du samla in skill-points som du får användning för längre fram. Du kan till exempel använda dem för att uppgradera dina vapen så att du är väl rustad för den avslutande "shootouten" uppe på taket.

# SING THE BODY ELECTRIC

*ATT VARA "BIONIC" BETYDER ATT DU KAN UPPGRADERA DITT SKELETT OCH EN DEL KROPPSFUNKTIONER. EN GANSKA VIKTIG FÖRMÅGA NÄR MAN SÖKER EFTER SANNINGEN.*




**TÄNK PÅ DIN KROPP** Den här skärmen håller reda på alla dina kroppsliga uppgraderingar och berättar vad de kan användas till. Du bör noga tänka igenom alla dina val för när du väl har gjort en uppgradering kan du inte ångra dig.



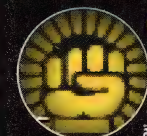
**HJÄRNKIRURGI** Kranieimplantationen förbättrar dina försvarsmekanismer genom att förstöra fientliga vapen innan de får dig på kornet. När du är fullständigt uppgraderad kan du förstöra vapen på långa avstånd.



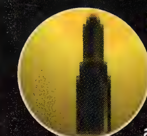
**BODYBUILDING** Torsoimplantationen ökar din lungkapacitet och din allmänna kondition. Detta är viktigt under de uppdrag som utspelas i vatten. Denna uppgradering gör vår hjälte till en olympisk simmare.



**ÖGON I NACKEN** Optiska uppgraderingar ökar din syns effektivitet och din förmåga att identifiera mål på långt avstånd. Med din teleskopsyn är det en barnlek att utföra krypskytteuppdrag på långt avstånd.



**EN ARTIFICIELL ARM** När du får armtransplantationer ökas din överkropps styrka och därmed din effektivitet i närstrid. Förutsatt att du inte är en mes som har fått lära dig att det är bättre att gå iväg innan man hamnar i bråk.



**SKOTTSÄKER** Med den här uppgraderingen kan du få en smidig sköld som skyddar dig från kulor och knivar. Det är visserligen bara ett tillfälligt skydd, men det är ändå otroligt bra att ha när det börjar bli hett om öronen.

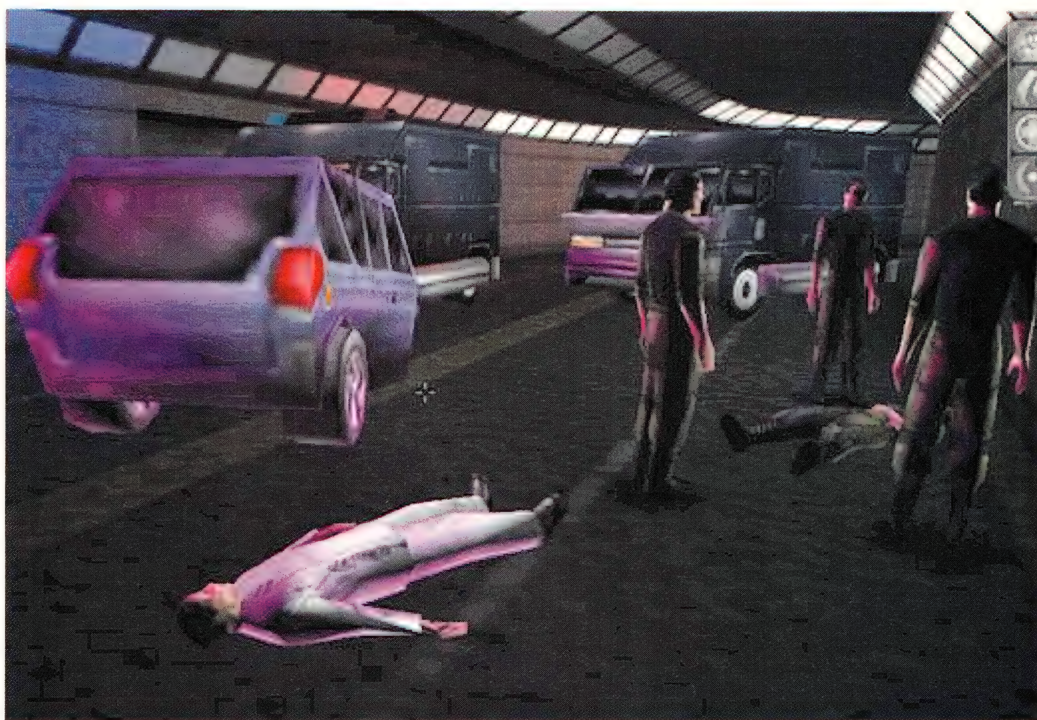
Om du av något skäl har en fobi för att krypa runt på stigar och hoppa runt som en galen *Half-Life*-spelare, kan en uppgradering av dina kroppsfunktioner göra dig osynlig så att du kan smyga runt osedd och elektroniska skills kan ge dig obehindrad tillgång till fiendens datorer, möjlighet att stänga av säkerhetskameror och öppna låsta dörrar. Den i det närmaste oändliga raden av karaktärskombinationer och uppdragens öppna struktur betyder att målet kan nås på nästan lika många sätt som din fantasi kan tänka ut och din utrustning klarar av.

Det finns också goda nyheter för alla som normalt skulle springa iväg så fort rollspelselement nämns. Utvecklarna på Ion Storm har nämligen skapat en flexibel uppdragsstruktur och ett användargränssnitt som närmar sig det perfekta, tydligt inspirerat av *System Shock 2*, vars fans kommer att känna igen sig direkt. På skärmen har man tillgång till en inventarielista med plats för 10 objekt, men ytterligare 10 platser kan öppnas med bara en knapptryckning. Användningen av dessa objekt är enkel, allt man behöver göra är att peka på dem och trycka.

Alla de kroppsliga förbättringarna har en egen knapp på tangentbordet och de visas på skärmen när de används. Och på grund av det stora informationsflödet (lösenord och mission briefings mm) har man också fått möjlighet att göra anteckningar i spelet. Manualen är inte direkt någon tegelsten, vilket har sina orsaker. Användargränssnittet är superenkelt och på träningsuppdragen blir man upplärd i alla aspekter av spelet, så egentligen behöver man ingen manual.

De som har noterat de omänskliga maskinkraven sitter nog och tänker att det här blir en grafisk fest med 3D hit och 3D dit och fullt blås på färgerna. Här gör *Deus Ex* oss dock besvikna. Spelet använder tyvärr den tre år gamla *Unreal*-motorn och trots att den är förbättrad så är det fortfarande en föråldrad motor. 16-bitars färg är nödvändigt för de flesta spelare, men här är animeringarna dåliga, frameraten låg och spelet hoppar och hackar som en gammal Puch Dakota. Med en monster-PC, ett toppengrafikkort och 32-bitars färg ser det visserligen mycket bättre ut, men man sitter ändå och grämer sig för att många spelare aldrig kommer att få njuta av *Deus Ex* för att deras maskiner inte ens är i *närheten* av att kunna köra det.

Rådet till alla spelare därute är dock ganska enkelt: Om din dator kan köra det så ska du springa iväg och köpa det med en gång. Och det spelar faktiskt ingen roll vilka genrer du vanligtvis spelar eller om du känner att du inte gillar några av de



**TRAFIKDÖDEN SLÅR TILL IGEN** Du ser ofta osedvanliga saker som det här. Var denna olycka bara en olycka eller var det ett ondsint bakhåll? *Du* ska ta reda på sanningen.

**Det som kunde ha varit ett vanligt och förutsägbart 3D-skjutaspel har blivit ett mästerverk.**

element som finns i spelet. *Så* bra är *Deus Ex*. Det finns ett växande samförstånd i branschen för att framtidens datorspel kommer att försöka bryta sig ur de stereotypa ramarna och genrerna så att vi får datorspel som liknar filmer där spelaren är huvudperson i sitt eget äventyr. *Deus Ex* är ett stort steg på vägen mot framtidens datorspel.

**Spelet är en blandning** av olika genrer, men balansen mellan dessa är utomordentlig. Rollspelselementen blåser in lite välbehövlig variation i all action. Det som kunde ha varit ett helt vanligt och förutsägbart 3D-skjutaspel har på det viset blivit ett mästerverk. Uppdragens vidöppna struktur betyder att spelet "stöder" din spelstil, oavsett om du smyger dig försiktigt fram längs väggarna eller dumdristigt hoppar omkring med handgranater mellan tänderna. Banorna innehåller mycket varierade miljöer som snyggt stöder spelets dramatik. Detta spel är helt klart skapat med kärlek till mediet och utvecklarna på Ion Storm borde gå upp på taket och skrika ut över staden: "*Daikatana* är dött, länge leve *Deus Ex!*"

# DOMEN

DEUS EX

**TEKNIK**

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: ingen multiplayer

**MULTIPLAYER-BETYG** –

## KONKURRENTER

**Deus Ex**
En suverän blandning av genrer, med ett konstant utmanande gameplay - vi väljer att kalla det för ett mästerverk.

**Half-Life**
Ett historiedrivet 3D-skjutaspel med mycket hög fiende-intelligens. Det spelas fortfarande i många multiplayer-versioner.

**Thief 2**
Nyskapande "smygaspel", där listighet och taktiska tjuvknep alltid vinner över rå muskelstyrka.

**Alien vs Predator**
Ett riktigt skrämmande 3D-skjutaspel som kastar dig ut i rollen som elitsoldat, alien eller predator i en kamp för överlevnad.

## PLUS & MINUS

+ Storyn och spelets action smälter samman och håller dig fast i timtal.
+ Rollspelselementen ger din karaktär riktigt djup.
+ Miljöer från hela världen ger en flott visuell variation.
+ Musik och ljudeffekter "reagerar" snabbt i takt med spelets action.
+ Uppdragens struktur är öppen så att de kan genomföras på olika sätt.
– Man måste ha en riktig monster-PC för att kunna köra spelet.

## BETYG

**En nyskapande titel som du bara *måste* ha. *Deus Ex* är en mycket ambitiös titel som sätter en ny standard för historiedrivna actionspel. En möjlig kandidat till årets bästa datorspel!**

# 9

■ Producent: **Dinamic** ■ Utgivare: **CMN** ■ Pris: **299 kr**

MILLENNIUM GAMES

# KAN BUBKA?

**GENRE** Sport

**SERGEI BUBKA** är långtifrån känd av alla, men det har inte hindrat honom från att låna sitt namn till ett spel som försöker profitera på OS popularitet.

**Ett spel med hela sjutton olika OS-inspirerade friidrottsgrenar är vad Sergei Bubka och utvecklarna på Dinamic försöker att sälja till oss. I stället för att satsa lite pengar på att köpa en officiell licens för OS i Sydney har man valt det som man tyckte var näst bäst: att hyra en avdankad rysk stavhoppare som dragplåster.**




**SPRING DÅ FÖR H-E!** Den fina split screen-funktionen för två spelare ger ett otroligt underhållande spel för de som älskar att tävla och hatar att förlora.

De många grenar som erbjuds är uppdelade i fyra kategorier: sprint (100-, 200- och 400-meterslopp), långdistans (800-, 1500-, 3000- och 5000-meterslopp), hopptävlingar (höjd-, längd- och stavhopp och tresteg) samt kasttävlingar (spjutkastning, diskus, kulstötning och släggkastning).

Alla som har provat friidrottssimulationer minns säkert med glädje det snabba knapptryckandet som är en del av de flesta grenar och denna form av kontroll används även i det här spelet. Även om det finns vissa variationer i kontrollmekanismen i de olika grenarna så ska man i regel trycka som en galen på "löpknappen" och använda en extra actionknapp när man t ex ska släppa iväg ett spjut. Detta enkla och hävdvunna system är effektivt och kul. Det är inte lätt att se hur musen ska kunna konkurrera ut tangentbordet som kontroll för den här typen av spel.

Dessvärre är det så att ju mer man spelar det här spelet, desto tristare och mer stereotypa blir de olika löpgrenarna – men det går fortfarande att känna den gamla goda adrenalinkicken genom att tävla mot datormotståndarna. Ironiskt nog förlorar de mer varierade grenarna (släggkastning, stavhopp, diskus, tresteg osv) atmosfär och intensitet när man hela tiden måste sitta och vänta på att det ska bli ens egen tur. Denna känsla av "ensamhet" på stadion förstärks ytterligare i de olika träningsomgångarna där man får springa runt och träna mol allena på en gudsförgäten tredje klassens arena.

Fler frustrationer uppstår när man använder möjligheten att ha manager, tränare och läkare på plats, för deras hjälp har i stort sett ingen effekt på det som händer på arenan. Allting är dock inte dåligt, för det finns en riktigt cool split screen-funktion så att man kan spela mot en kompis och dessutom finns det stöd för upp till åtta spelare via nätverk.

**Sergei Bubkas** första försök med datorspel verkar lite opolerat med lite för många upprepningar. Sjutton grenar låter bra, men det är bara sex olika typer av gameplay. Den utmärkta multiplayer-delen rekommenderas dock för friidrottsfans.

**Sergei Bubkas första försök med datorspel verkar lite opolerat.**

### STATISTIK

Spring, kasta och hoppa dig igenom 17 grenar och gör dina rekord odödliga i den utmärkta multiplayer-delen.

- 6 spelformer
- 32 lag
- 30 arenor
- 1 arkadspel

### HOW LOW CAN YOU GO?

166 MHz Pentium
16 MB RAM
4 MB 3D-kort

Om du vill få upp spelets fart lite så ska du sänka skärmupplösningen och se till att du har ett nyare grafikkort och de senaste DirectX-drivrutinerna. Spelet körs någorlunda bra på äldre maskiner och för styrningen rekommenderas en joypad.

## DOMEN

SERGEI BUBKA'S GAMES

**TEKNIK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Minimum** | 166 MHz Pentium II | 16 MB RAM | 4 MB 3D-kort |
| **Rekommenderas** | 300 MHz Pentium III | 64 MB RAM | 16 MB 3D-kort |

**Grafik** Software rendering ✓ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
**Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 2 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 2 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8k

MULTIPLAYER-BETYG **7**

**KONKURRENTER**

■ **Sergei Bubka's Millennium Games**
Bubka blir stereotypt när man spelar single player, men multiplayer-delen är cool.

■ **3DO Decathlon**
Ett hopp tillbaka till 1996 och den förra olympiaden - det här paketet med tio grenar håller fortfarande måttet.

■ **Olympic Games**
Eidos senaste friidrottssimulation kommer snart att springa om de andra med sitt nya spel med officiell Sydney 2000-licens.

■ **School sports days**
Pappa förlorade säcklöpningsmästerskapet genom att trilla över rektorns ben, men i övrigt var det inte särskilt kul.

**PLUS & MINUS**

+ 17 olika friidrottsgrenar som du kan vinna guld i.
+ Den fina split screen-funktionen ger utmärkta multiplayer-spel.
+ Priset är OK, troligen för att de inte behövt köpa någon dyr licens.
– Single player är trist eftersom många grenar spelas på samma sätt.
– Muskontrollen är en utmärkt idé, men det fungerar inte i praktiken.
– Det kommer snart andra och mer intressanta friidrottstitlar ...

**BETYG**

**Trots att Sergei är först ur startblocken så blir hans spel snart omsprunget av Eidos officiella Sydney 2000-spel. Men om man är intresserad av en bra multiplayer-upplevelse så är det värt en titt.**

**6**

■ Producent: **Genetic Anomalies** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Pris: **229 kr**

# Odödlighet på nätet

Deltag i de odödliga Q:s tvekamper om världsherraväldet i Activisions nya Star Trek-spel.

**GENRE Online-kortspel**

**STATISTIK**

- 2 spelare mot varandra på Internet
- Över 150 enheter att byta med
- 5 raser (människor Klingon, Borg, Romulan och Vulcan).
- Massor av Star Trek-lingo

**För några år sedan kom ett kortspel vid namn *Magic: The Gathering*. Här skulle man köpa en massa kort som sedan kunde användas i ett strategiskt spel mot likasinnade. Kortbytet blev efter hand ganska populärt och visade sig vara ytterst lönsamt för tillverkaren. Nu har turen kommit till ett datorspel, *Star Trek: ConQuest Online*, som bygger på ungefär samma idé.**

Spelet utspelas i det kända Star Trek-universum. Man spelar rollen som Q, en slags odödlig supervarelse. Dessa finns det nu en hel del av och det blir faktiskt snabbt trist att vara odödlig. Q-gubbarna bestämmer sig därför för att starta lite tävlingar där vinnaren blir ledar-Q. Så enkel är bakgrundshistorien och spelet kan börja.

Själva spelet är mycket enkelt. Det är ett turn-baserat strategispel där man ska hålla den fientliga Q på en planet han inte äger under en hel tur.

Det kan kräva stor möda och ett spel kan också max bestå av 20 omgångar. Det kan kännas lite skumt då spelet bara kan spelas online via Internet. Detta är dock både spelets styrka och svaghet. Spelet i sig är nämligen inte särskilt upphetsande och verkar inte tjäna mycket på att spelas online, eftersom man bara spelar mot en motståndare i taget och den turn-baserade spelmetoden gör att man mycket snabbt tröttnar på att sitta och vänta.

Däremot är den tillhörande handeln med spelbrickor ganska underhållande. Man kan faktiskt byta till sig bättre startfigurer från de andra spelarna så att man kan få brickor som passar perfekt in i ens strategi.

I övrigt ska man använda sina enheter för att erövra så många av de neutrala och fientliga planeterna som möjligt i kampen för att isolera sin motståndare. Dessutom får man så kallade kontrollpoäng beroende på hur många planeter man kontrollerar. Dessa kan användas för att sätta fler trupper i spel osv. Som brickor kan man använda alla de raser som finns i det ursprunglia Star Trek-universum och man kan blanda dem precis som man vill.

**Rent tekniskt är** *ConQuest Online* en tämligen tam affär. Animering är uppenbarligen inget Activision haft lust att använda. Alla element står fullständigt orörliga och är inte ens särskilt snyggt eller färggrant ritade. Det finns t ex inte skuggan av en explosion när rymdskeppen stöter samman i strid.

Ljudet utmärker sig mest med sin frånvaro. Det finns några enstaka ljud och samplingar här och där, men det är långtifrån imponerande. Därför blir man ibland sittande med en känsla av att detta spel inte alls var tänkt som ett datorspel, utan som ett vanligt kortspel. En sak är i alla fall säker, och det är att datorernas alla fantastiska möjligheter inte alls har utnyttjats. Dessutom är det inte så smart att bara tillåta två spelare i varje spel. Det gör att det inte blir så stor skillnad på att spela mot en dator eller mot en människa. Man kan t ex inte smida ondsinta planer med andra och det blir en ganska tam affär att bara flytta runt sina rymdskepp hela tiden.

Sammanfattningsvis kan man säga att det finns åtskilliga online-spel som är snyggare och mer fängslande. *ConQuest Online* säljs dock till ett relativt lågt pris, vilket vi tycker är värt en extra poäng.




**LÅNGTIFRÅN BANBRYTANDE** Den mest spännande grafiken i *Star Trek: ConQuest Online*. Inte särskilt imponerande.

**HOW LOW CAN YOU GO?**

75 MHz Pentium
8 MB RAM
Intet 3D-kort

Ett av de få positiva sakerna med *Star Trek: ConQuest Online* är att det faktiskt kan spelas även på ganska långsamma PC.

## DOMEN

STAR TREK: CONQUEST ONLINE

**TEKNIK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ Minimum | 75 MHz Pentium | 8 MB RAM | 3D-kort krävs ej |
| ■ Rekommenderas | 100 MHz Pentium | 8 MB RAM | 3D-kort krävs ej |

■ **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
■ **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 2 Internet - 2
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28.8 k

MULTIPLAYER-BETYG **4**

**KONKURRENTER**

■ **EverQuest: Kunark**
Otroligt vanebildande och snyggt rollspel som visar att renodlade online-spel inte behöver vara fula som stryk.

■ **Asheron's Call**
Ganska hyfsat försök att göra ett online-rollspel, men spelet saknar ändå det där lilla extra.

■ **Ultima IX: Ascension**
Roligt spel, särskilt om man gillar att tillbringa sin fritid med att gång på gång starta om sin dator.

■ **Star Trek: ConQuest Online**
Ännu en Star Trek-titel som sviker. Att överföra ett framgångsrikt kortspel till datorskärmen måste gå att göra bättre än så här.

**PLUS & MINUS**

+ Det kan vara ganska underhållande att byta kort med andra spelare.
+ Enkelt styrsystem, lätt att lära sig och innehåller många möjligheter.
+ Priset är lågt, men det är å andra sidan inte särskilt överraskande.
- Tekniskt mycket spartanskt. Grafik och ljud hör till datorns forntid.
- Ett online-spel som bara tillåter två spelare i taget? Kom igen!
- Blir snabbt mycket enformigt och trist att spela.

**BETYG**

**Äkta trekkies dreglar säkert vid tanken på att få byta de kända enheterna från TV-serien, men spelet i sig är alltså inte särskilt mycket att hurra för, varken för alla Star Trek-fansen eller oss vanliga dödliga.**

**3**

■ Producent: **Geoff Crammond** ■ Utgivare: **Hasbro Interactive** ■ Utkommer: **NU!** ■ Pris: **399 kr**

# Pole position




**GENRE Racing**

Trots den senaste flodvågen av formel 1-spel är här ett som vi har väntat otåligt på. Kommer Geoff Crammonds tredje försök i genren att ta pole position? Eller kan det bara gå in i depån och stanna där?

**I KORTHET**

Den tredje versionen av Geoff Crammonds *Grand Prix*-spel med en officiell licens och massor av nya features.

- Grafik i världsklass
- Nybörjarvänligt
- Detaljerad bilmekanik
- Ny fysisk grafikmotor
- Realistiska banor
- Eld från bilarnas motorer!

**Vi har väntat länge på det här. Ja jisses, så länge vi har väntat. I åratal har vi tiggt och bett ... nåväl, du förstår nog vad vi menar. Hur kan spelet leva upp till alla högt ställda förväntningar? Blir *Grand Prix 3* en lika stor besvikelse som *Terminator 2* eller *Star Wars: Episode 1*?**

Du är naturligtvis spänd, kanske lite nervös, så låt oss med en gång fastställa detta: *Grand Prix 3* är ett härligt spel. Faktiskt är det mer än härligt, för det finns det ju massor av spel som är – *Grand Prix 3* är ett genialiskt spel. Hatten av för Geoff Crammond och hans utvecklingsteam, för detta är verkligen något att vara stolt över. Det finns en del problem i spelet – något som vi ska återkomma till senare – men det är inga större problem. Och om vi ska vara ärliga så har ju även Mona Lisa några enstaka vilsefarna färgkladdar här och där och det är aldrig någon som klagat på henne.



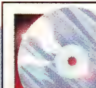

**I SNÖ OCH REGN OCH DIMMA** Det är en bra idé att lyssna på väderprognosen, för det är ingen bra idé att halka runt i regnväder med fel däck.



## UTRUSTNING

**KÖP EN ANALOG RATT!**
Med en analog ratt (och gärna Force Feedback) har du många fler gradskillnader i dina accelerationer och inbromsningar. Med digital kontroll, t ex ett tangentbord, bör spelets kontrollfunktioner vara aktiverade.



**FINNS PÅ CD:N**
Patch med nya data för team, förare osv.

**FLYGANDE START** Ljuset växlar oändligt långsamt till grönt och förarna trycker gaspedalen genom golvet! Den vilda jakten till den första kurvan är alltid rolig, och ofta är det här som de största krascherna utspelar sig. Var har de här killarna hittat sina körkort?

**När man tar risken och passerar en motståndare på insidan får man en riktigt härlig adrenalinkick.**

**Gentlemen, start your engines!** Luften är tung av avgaserna och darrar tillsammans med de vinande 3-liters motorerna som otåligt väntar på att få släppa loss sina hästkrafter. Ljuset skiftar till rött och en droppe kondensvatten rinner nedför förarens visir. Han håller om ratten tills knogarna vitnar, ett finger väntar på att få lägga i första växeln.

Det är intensiva grejer i det här spelet, helt klart. Efter träning på banan, finjustering av bilens konfiguration och kvalifikationen kan en oövertänkt omkörning förstöra ditt lopp redan under de första sekunderna efter starten. Sådana handlingar, utförda i ett ögonblicks vansinnig tilltro till sina egna förmågor, kan ge dig en lång promenad tillbaka till depån, noll poäng och ett tillrättavisande från den mer än vanligt uppretade teamchefen.

Lyckligtvis är den typen av frustrationer på en ganska låg nivå i *Grand Prix 3*. Inte för att det är orealistiskt eller lätt, men för att man kan ställa in spelets svårighetsgrad på önskad nivå. I princip är spelets olika nivåer uppbyggda på samma sätt som i det ursprungliga *Grand Prix*-spelet som Mr Crammond kom ut med för några år sedan. Det finns fem olika svårighetsgrader, från rookie till ace – om man väljer en hög svårighetsgrad så betyder det att de andra bilarna är snabbare och att det finns färre driving aids tillgängliga. Rookie-nivån liknar mest av allt ett arkadspel, där automatiska, datorkontrollerade inbromsningar och två nya driving aids – steering och throttle help – gör det mycket enklare att följa ett Schumacher-liknande spår i värsta sortens hårnålskurvor och chikaner.

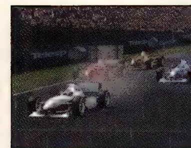
Både throttle help och steering är goda nyheter för de som spelar på keyboard eller joystick, då dessa kan begränsa de värsta utsvängningarna i din styrning och acceleration. Om du inte har någon analog bilratt att köra med så har du bara två möjligheter med en sådan kontroll: full fart framåt eller ingenting alls. Detta kan ge problem som hjulspinn när du t ex går ur en kurva med gasen i botten. Man ska försiktigt *röra* pedalen eller aktivera throttle help som kan hjälpa dig att stanna på banan. Det är




**VÄRLDSUTSTÄLLNING OCH FORMEL 1!** Kolla in den fysiskt omöjliga läktaren! Det är inte underligt att förarna tappar koncentrationen ibland!

## Wet, Wet, Wet

Regnet står som spön i backen och det är inte lätt att ta en 90-gradig kurva i 120 kilometer i timmen. Vädereffekterna i *Grand Prix 3* är otroligt realistiska.



Regnet öser ned över de stackars förarna - kurvorna har blivit dödsfällor i det här vädret. Och på bilstereon kan du höra "It's raining men" med The Weathergirls.



Dessutom blir sikten sämre på grund av vattnet som sprutar från andra förares däck. Bilstereon spelar "Singing in the rain" med Gene Kelly. Jamen, sjung med då!



Till sist lyser solen igen och banan torkar på ett mycket realistiskt sätt. Bilstereon spelar nu "I can see clearly now" med en sångare som du aldrig hört talas om.



**BARA VISA FINGRET!** Varför ska alla idioter på banan köra precis framför mig?

**Det är verkligen goda nyheter för oss amatörer, som inte har en komplett formel 1-modell i källaren.**

verkligen goda nyheter för alla oss amatörer som inte har byggt en komplett formel 1-modell med datorskärm och force feedback-ratt i källaren.

Med detta sagt, kan de som är lyckliga ägare till en force feedback-ratt redan nu börja glädja sig åt den ultimata realismen, för Crammond och hans team har lagt ned stor möda på att efterlikna den nervösa spänningen man får av att sitta i asfaltsnivå och köra i 300 kilometer i timmen. Det enda som de inte verkar ha försökt simulera är bromsspåren i förarnas kalsonger. Dem får du stå för själv.

*Grand Prix 3*:s svårighetsgrader och help options är väl designade så att nybörjare kan få ett enkelt och roligt spel medan experterna kan leka med de komplexiteter som är gömda under chassit. Alldeles för ofta blir racingspel antingen för lätta eller för otillgängliga, men den beskrivningen stämmer inte in på *Grand Prix 3* – det kan utan problem anpassas till just den nivå som du befinner dig på.

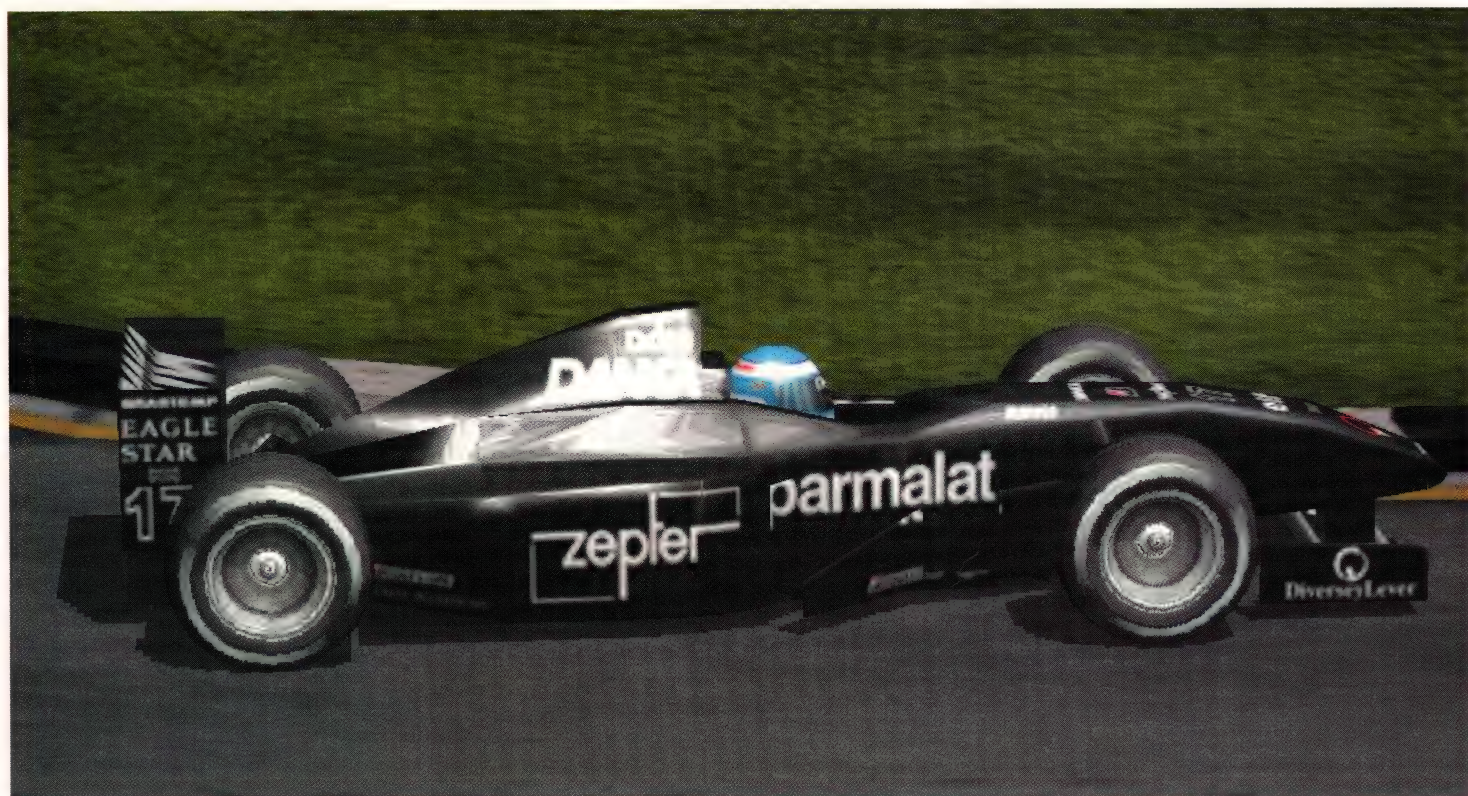
Man kan spela ett tekniskt spel där bilens konfiguration sätts i fokus. Det finns en grundinställning där man får ställa in fram- och bakvinge, bromsbalans och avståndet mellan växlarna, och en avancerad inställning där man t ex får ställa in fjädringen och däckens tryck. Och om du verkligen vill gå ned på detaljnivå så kan du köra träningsomgångar, studera prestandagrafer varv för varv (med hastighet, varvtal, acceleration, styrkontroll osv) och inspektera slitaget på bilens däck. Sedan kan du finjustera varenda detalj och på det viset vinna de viktiga hundradels sekunderna.




**HMM, INTRESSANT ...** Före varje omgång kan du studera graferna och finjustera din strategi.

## GLÖM INTE PARAPLYT

*Grand Prix 3* är ännu mer realismfixerat än sina föregångare, särskilt när det gäller vädret. Spelet innehåller fullständiga väderprognoser för träning, kvalifikation och själva loppet (om du inte har valt ett snabblopp, där du får köra fyra




**LÄCKRA BILDER** På en bra PC är detaljnivån så fin att man nästan inte kan tro sina ögon.



**THAT *HAS* TO HURT ...** Om du råkar ut för en allvarlig olycka kan du se hur vingar och däck flyger omkring bilen. Ducka!




**JAG KAN FLYGA!** När man kör i en så här tät grupp på ace-nivån krävs en viss försiktighet. Annars är fiaskot ett faktum. Och om du förlorar kontakten med asfalten är du verkligen illa ute.

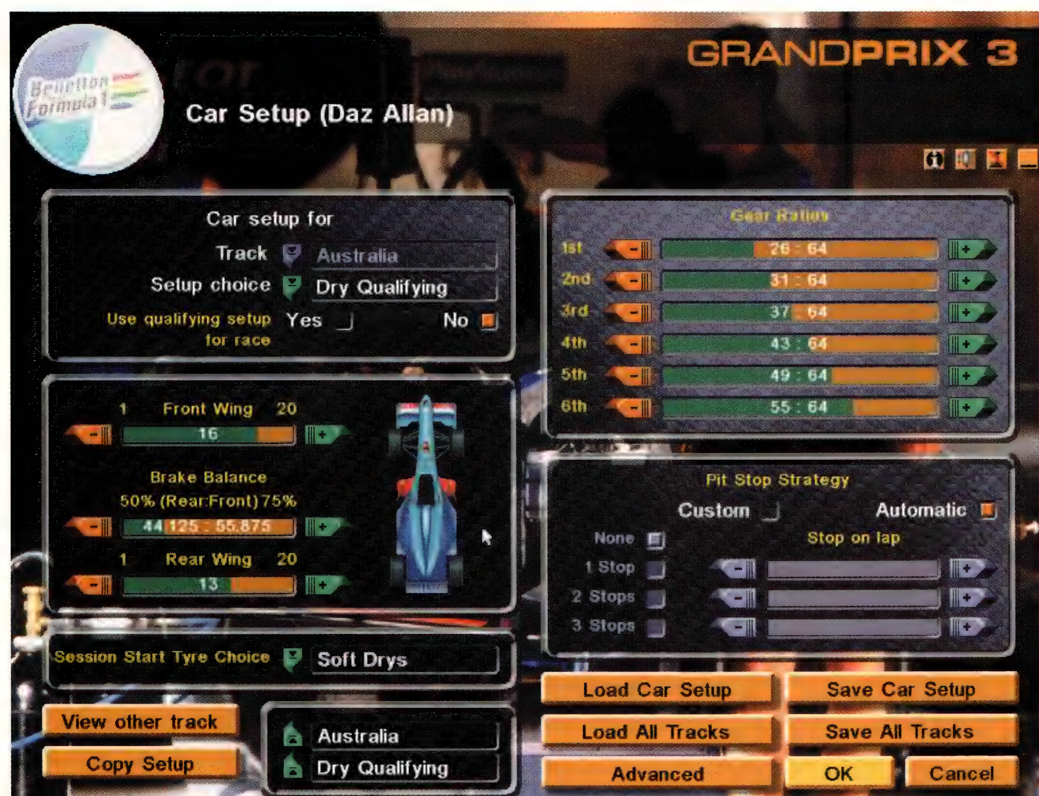
omgångar med förutbestämda startplatser). Om det är risk för regn måste du vara beredd på det, då ett vått underlag kräver en helt annan konfiguration av bilen än torr asfalt. Vissa lopp kan börja på en torr bana och så plötsligt öppnar sig himlen och man tänker, "Ska jag gå i depå nu, eller vattenplana lite som alla de andra?" Depåbesöken måste man ändå hela tiden fundera på.

Genom hela loppet är realismen på topp – i så hög grad att man nästan kan känna avgaslukten och den fräna syrliga stanken av bränt gummi. Spelets realism sträcker sig även till dess grafik – visuellt sett är *Grand Prix 3* en enastående upplevelse. Allting är mycket vackert utfört, men hardware-acceleration är ordet för dagen och på den fronten har *Grand Prix 3* fler grafiska finter och finesser än Fredrik Ljungberg på en fotbollsplan. Det finns en uppsjö av kameravinklar, inne i bilen och utanför den. Och när du knuffas av banan av den oberäknelige Schumacher ocn du sitter fast i sanden så kan du växla till "director's camera view" (som hoppar runt på banan som i en riktig TV-sändning) och se hela eländet utifrån.

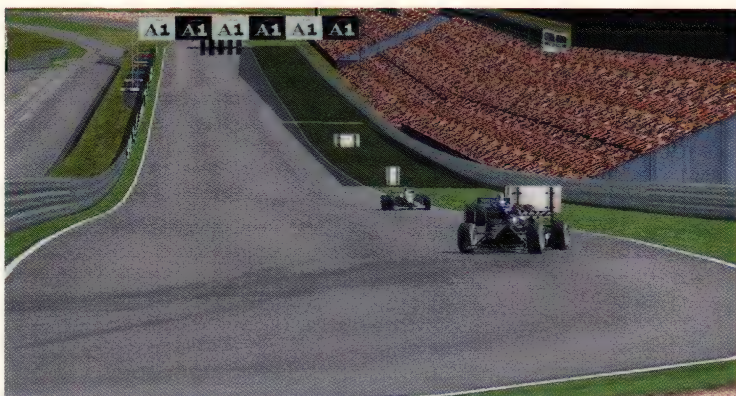
De otroligt livsliknande ljusreflektionerna som de detaljerade bilarna har under ett lopp, den autentiska bakgrundsgrafiken – ja, allting ser väldigt läckert ut och det är helt flytande rörelser. Grafiken under regnväder är särskilt imponerande – när regnet faller börjar våta fläckar breda ut sig på banan och den börjar att glittra. Och om molnen slutar släppa ifrån sig regnet så torkar banan upp, med början i det spår som de flesta bilarna håller. Mycket imponerande.

Vi skulle kunna tjata på om alla grafiska detaljer i dagar, men det skulle inte ge oss utrymme för att berätta om den förbättrade bandesignen. De är ännu närmre verklighetens banor än de var i de tidigare spelen (vilket säger en del). När man kör på Monaco-banan känner man samma klaustrofobi i de skarpa kurvorna som verklighetens förare måste känna – det är så kurvigt att omkörning egentligen bara är möjlig på två ställen på banan. Det märks att de data som använts för att bygga banorna är ännu mer precisa än tidigare, vilket kan ses både på den fina bakgrundsgrafiken och banornas utformning.

Flera nya banor har introducerats sedan *Grand Prix 2*, eftersom 1998-säsongen använts som modell.




**MIKE & THE MECHANICS** Grundinställning av bilen inkluderar så mycket att man blir alldeles snurrig.




**VARJE LITEN SPRICKA I ASFALTEN** verkar finnas med. Det här är verkligen det mest realistiska formel 1-spelet någonsin.

## Test Center — Grand Prix 3

### GRAFISKA PRESTANDA

| Grafikkort | Upplösning | Pentium 200 / 32 RAM | Pentium II 300 / 64 RAM | AMD K6-2 400 / 64 RAM | Celeron 400 / 128 RAM | Pentium III 500 / 128 RAM |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Software** | 640 x 480 | dåligt | dåligt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | optimalt |
| **Voodoo2** Diamond Monster 3D II | 640 x 480 | dåligt | dåligt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | hopplöst | hopplöst | hopplöst | hopplöst |
| **Voodoo3** 3dfx V3 3000 AGP | 640 x 480 | dåligt | acceptabelt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | optimalt |
| **Voodoo5** 3dfx V5 5000 AGP | 640 x 480 | dåligt | acceptabelt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | optimalt |
| **TNT** Creative Graphics Blaster TNT | 640 x 480 | dåligt | dåligt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt |
| **TNT2 Ultra** Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra | 640 x 480 | dåligt | acceptabelt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | optimalt |
| **GeForce** | 640 x 480 | dåligt | acceptabelt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | acceptabelt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | optimalt |
| **GeForce 2** | 640 x 480 | dåligt | acceptabelt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | acceptabelt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | optimalt |
| **G400** Matrox G400 | 640 x 480 | dåligt | dåligt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt |
| **Rage 128** ATI Rage Fury | 640 x 480 | dåligt | dåligt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt | dåligt | dåligt | acceptabelt |

**FÖRKLARING:** hopplöst · dåligt · acceptabelt · optimalt

### Kommentarer:

*Grand Prix 3* har en automatisk konfigurering som fungerar riktigt bra, vilket betyder att spelet ställs in så att det körs så bra som möjligt på din dator – prova själv! Med det sagt ska vi kanske också nämna att det inte går att pressa blod ur en sten. Det är bara att inse att om du inte har minst 300 MHz så kan du lika gärna glömma det direkt.

### HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium
64 MB RAM
4 MB 3D-kort

För högre hastighet kan du slå ifrån alla detaljer på Video-menyn. Och sätt ned frame raten till 10. Slutligen kan du ta bort de krävande sidospeglarna som du ändå inte tittar i särskilt ofta.

# DET SOM INTE KOM MED

*GRAND PRIX 3 KAN KANSKE SKRYTA MED EN MASSA BRILJANTA FÖRBÄTTRINGAR, MEN SÅ HAR DET INTE VARIT HELA TIDEN. INCITE PC GAMES UTNYTTJAR FRÄCKT SIN INCITE-KUNSKAP OM BRANSCHEN OCH VISAR HÄR NÅGRA AV DE FÖRARE OCH BANOR SOM SKIPPADES I DE SISTA UTVECKLINGSFASERNA ...*

## FÖRARE

### FRU BÅGEMARK PÅ SÖNDAGSTUR



**Varför var hon en kandidat till spelet?** Den glada motorvägsterroristen var ursprungligen med i spelet för att hon är så svår att köra om. Hon finns ju över hela vägbanan – hela tiden.

**Varför togs hon bort?** Hon blev *för* svår att hantera. Den totala katastrofen i spelet avvärjdes dock när fru Bågemark lämnade banan och hittade en rondell att köra runt i.

### JAMES BOND FRÅN JAMES BOND



**Varför var han en kandidat till spelet?** Denna egoistiska narr var så inställd på att vinna att han hällde ut olja på banan och satte eld på den i ett försök att chockera sina motståndare.

**Varför togs han bort?** När han såg att hans motståndare körde vidare, trots chocken, så körde han ut sin bil på gräset och tryckte på knappen till katapultstolen. Mycket omoget.

## BANOR

### ÖRESUNDSBRON



**Varför var den en kandidat till spelet?** Den mest utmanande av alla banor, eftersom den inte går runt och runt, och för att det är riktigt farligt att falla i vattnet från så hög höjd.

**Varför togs den bort?** Man beslutade att det inte fanns så mycket racingkänsla i att ligga och segdra i 70 kilometer i timmen bakom en massa slöa lastbilar.

### FÄLTRITTBANA



**Varför var den en kandidat till spelet?** Vi tror att det berodde på tillfällig sinnessvaghet hos utvecklarna.

**Varför togs den bort?** Banans utmaning var inte bara för oinspirerande, häckarna fick också ett svalt mottagande av de förare som kan betraktas som mentalt friska. Schumacher skulle gärna ha kört den.




**DET OMÖJLIGA ÄR MÖJLIGT** Det enklaste sättet att köra om en McLaren ... öh, du kör upp jämsides med den, vinkar till föraren och använder teckenspråket för att göra honom uppmärksam på att hans bagagelucka är öppen. Mika Häkkinen går på den varannan gång och det finns inget annat sätt att göra det på.

**Vi har fått uppfinna ett nytt ord som kan beskriva den höga grad av realism och atmosfär som *Grand Prix 3* har lyckats fånga.**

Spelet är gjort på licens och därför har alla förares namn och bild, och bilarnas detaljer kunnat återges realistiskt, vilket ytterligare förbättrar spelets atmosfär. Dessutom har större tonvikt lagts på de andra förarnas intelligens – dina simulerade motståndare är mycket aggressivare än i *Grand Prix 2*. Att köra om en McLaren eller Ferrari är inte lätt, särskilt inte om man väljer någon av de högre svårighetsgraderna.

**Multiplayer-delen har också** fått högre prioritet. I de tidigare spelen var multiplayer en fråga om att byta plats framför samma PC. Nu kan du tävla mot dina vänner i realtid via ett lokalt nätverk, modem eller seriekabel mellan datorer (av något skäl kan du inte spela man mot man via Internet).

*Grand Prix 3* är ett omfattande racingpaket med mycket få fel. De enda problem som vi stötte på under vårt test var en del grafiska fel, till exempel problem med bakgrundsgrafiken, när man kör långsamt nog för att lägga märke till den – men det handlar om enstaka tillfällen.

Vi kan också nämna att spelet fortfarande liknar *Grand Prix 2* en del, eftersom spelets motor på många punkter är densamma. Men man pillar väl inte på en konfiguration som fungerar om man vill hamna på prisplats? Kanske kunde introt också ha fått sig en liten uppfräschning, men här handlar det ju bara om rent utanpåverk.

När allt kommer omkring är det ju en fråga om hur coolt spelet är, och *Grand Prix 3* är riktigt coolt – känslan av att köra en topptrimmad formel 1-bil är nära och det är på det hela taget svårt att tänka sig hur en formel 1-simulator skulle kunna göras mycket bättre. Det hela är så realistiskt gjort att man måste ha öronproppar för att gå i depå!

**Grand Prix 3** är inte bara förbluffande, det är reatastiskt. Japp, du läste rätt. Vi fick uppfinna ett nytt ord för att beskriva den höga grad av realism och atmosfär som *Grand Prix 3* har lyckats fånga. Detta är det coolaste formel 1-spel som en PC någonsin haft glädjen att ladda in i sitt RAM-minne – nej, det är det coolaste racingspelet som någonsin har gjorts till någon dator – överhuvudtaget. Introt kunde ha varit lite bättre och om du vill ha med alla detaljer så måste du ha en rätt kraftfull dator. När detta är sagt så vill vi bara avsluta med att säga att detta är så nära man kan komma det perfekta formel 1-spelet.

## DOMEN

GRAND PRIX 3

**TEKNIK**
- **Minimum** 300MHz Pentium II 64MB RAM 4MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500MHz Pentium III 128MB RAM 32MB 3D-kort
- **Grafik** Software ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 22 LAN - 6 Internet - 2 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28 kps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

**KONKURRENTER**

■ Grand Prix 3
Helt enkelt bäst i sin klass. Bättre än alla andra. Bättre än något annat racingspel någonsin. Så är det bara.

■ Grand Prix Legends
Klassiskt, men annorlunda racingspel med äldre racerbilar. Mycket realistiskt, men inte så nybörjarvänligt.

■ F1 World Grand Prix
En bra titel från Eidos-teamet. Visuellt finputsat, men tämligen svårt, även om man väljer arkadspelformen.

■ F1 2000
Den största besvikelsen bland de formel 1-spel som släppts i år. EA:s spel är kraftigt hämmat av sin sjabbiga grafik.

**PLUS & MINUS**

+ Fantastisk grafik med fokusering på detaljer.
+ De nya fysiska motorerna betyder att bilen kan hamna upp och ned.
+ Banorna är otroligt realistiska. De liknar de banor de ska föreställa.
+ Tämligen nybörjarvänligt, när alla driving-aids är aktiverade.
– Om man vill få ut allt av spelet måste man ha en kraftfull dator.
– En del grafiska fel här och där, särskilt i bakgrundsgrafiken.

**BETYG**

Detta är utan förbehåll det bästa formel 1-spelet för PC. Både när det gäller realism och grafik är det fantastiskt. Det är självklart att alla formel 1-fans måste springa ut och köpa det här spelet direkt.

**9**

■ Producent: **Bulldog Interactive** ■ Utgivare: **Midas Interactive Entertainment**

# Krita kön

Bollarna är upplagda för en omgång pool på din PC. Men kan *Cue Club* mäta sig med sina konkurrenter? Vi kritar kön och tar reda på det.

**GENRE Sport**

### STATISTIK

Du spelar olika snooker- och pool-spel mot datorn i en mysig pub-miljö.

- 4 spelformer
- Intuitiv muskontroll
- Arkadliknande synvinklar
- Spela hustler i spelets chat-rum
- Alltihop är verkligen MYCKET intressant ...

**Snooker och pool på PC:n har fått ännu ett spel. Konkurrenterna gör sitt bästa för att utveckla simulationer, men Midas har valt att göra ett arkadliknande spel som är lätt att kontrollera och där bordet ses uppifrån. Du kan spela vad du vill - american 8-ball, european 9-ball eller snooker.**

Du stöter med musen och det är ganska enkelt: en ljuskägla visar stötens riktning, styrkan visas med en stapel och med ett kors på en boll kan man ange hur mycket man vill skruva sin stöt.

Det är lätt att spela, men svårt att bemästra. Ljuskäglan har gjorts precis så bred att det inte blir för lätt att sikta. Dessvärre är ljuskäglan också *för* bred, vilket gör att enkla stötar blir svåra att beräkna även för erfarna spelare. Det blir naturligtvis lättare efter lite träning och spelets arkadstil gör det snabbt och fartfyllt. Fysiken i spelet är också ganska bra: bollarna, bordet och duken reagerar precis som man kan förvänta sig av ett riktigt biljardbord.

Om du inte har en partner som vill spela med dig kan du gå till en av spelets "virtual chat rooms" och hitta en datormotståndare.

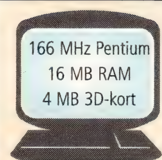
Förutom den obligatoriska turneringsformen är det värt att nämna det nya "smash"-spelet. I det här spelet finns ingen kö, utan kulan är klistrad vid musmarkören. På det viset kan man släppa på trycket efter en förlorad match genom att smälla runt kulorna på bordet och ösa ned dem i fickorna - det är hur kul som helst och vi kan säkert hitta de snabbaste tiderna på Internet snart. Det är bara synd att man inte kan spela multiplayer på Nätet, det skulle ha förlängt spelets livslängd.

**Den arkadliknande** stilen förenklar en teknisk sport. De virtuella chatrummen är en nyhet, men utan mänskliga motståndare, som Internet-spel skulle gjort möjligt, har det en alltför kort livslängd. Det är ett spel som kan roa en i några timmar, men inte mycket mer.

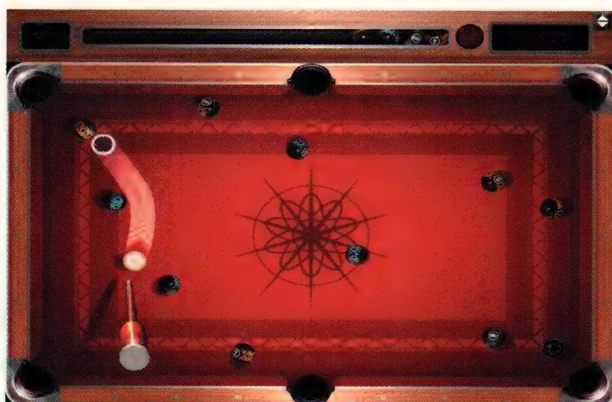



**EN TIGER PÅ BORDET!** Köerna, kulorna och bordet kan ändras helt fritt så att du känner dig hemma. Här kör vi ett bengalskt tema.

### HOW LOW CAN YOU GO?




I Cue Club kan du ha alla möjliga märkliga ljuseffekter på bordet. Dessa är helt onödiga så slå av dem med en gång!



**SNYGGT SPEL** När man skruvar bollen kan man göra helt fantastiska stötar.

## DOMEN

CUE CLUB

**TEKNIK**

- **Minimum** 166 MHz Pentium II 16 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 2 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 2 ■ Antal CDr per spel: 1 ■ Minimum modem: ingen Internet-multiplayer

**MULTIPLAYER-BETYG 6**

### KONKURRENTER

**■ Virtual Pool 2**
Kan nuförtiden köpas billigt och det är en fristående titel med över 100 olika motståndare och 9 spelformer.

**■ Jimmy White's Cueball 2**
Troligen det bästa snooker-spelet som finns till PC:n. Lätt att använda, bra rörelsemönster och bra artificiell intelligens.

**■ Cue Club**
Ett ganska fängslande arkadliknande poolspel, som dock fallerar på multiplayerdelen. Kul så länge det varar.

**■ Virtual Pool**
Inte överraskande är denna föregångare till *Virtual Pool 2* underlägsen i alla aspekter. Undvik det!

### PLUS & MINUS

+ Bra kontrollfunktioner gör spelet lättillgängligt.
+ Köer, kulor och bord kan designas helt fritt.
+ Synvinkeln ovanifrån ger god överblick och gör taktikspel lättare.
+ De virtuella chat-rummen är en nyskapande idé som höjer stämningen.
+ Spelets rörelsemönster och ljudspår fungerar hur bra som helst.
- Ingen multiplayer-del via Internet, vilket ger en begränsad livslängd.

### BETYG

**Seriösa och simulationshungriga spelare blir nog inte imponerade, men alla vi andra får några timmars bra underhållning. Livslängden är kort, men hade varit betydligt längre med möjlighet till multiplayer på Internet.**

# 6

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **NU!**

# En riktig tåfjutt från EA

**GENRE** Sport

**STATISTIK**

Ett arkadfotbollsspel med alla lagen från engelska Premier League med aktuella data för lag och spelare.

- Premier League-lag
- Alla arenor
- Alla de hetaste spelarna
- Kommentarer av den förre storspelaren Andy Gray

Engelska Premier League är en av de bästa ligorna i världen, men **Premier League Stars 2001** är den här säsongens sämsta fotbollsspel.

***Premier League Stars 2001*** **är ett arkadfotbollsspel i stil med** ***FIFA 2000.*** **Du får alla lagen, alla spelarna och alla de atmosfärsmättade arenorna. Välj ditt favoritlag och knuffa ned Manchester United från engelsk fotbolls tron.**



**LÅNGT UTANFÖR** Målvakternas intelligens är skrämmande låg och man får ofta släppa till hörnor för att målvakten försökt rädda ett skott som går fem meter utanför målet. De bryr sig heller inte om att lämna mållinjen, vilket gör det alldeles för enkelt att göra mål.

Det låter ju riktigt bra, men så fort du kommer in på planen så faller spelet ihop helt. För det första är dess artificiella intelligens lägre än temperaturen på Nordpolen. Målvakterna kastar sig efter skott som går fem meter utanför målet och av någon orsak så springer dina försvarare ofta bort från bollen. Det är alldeles tokigt! Dessutom slår dina datorkontrollerade spelare rot där de står i stället för att rappt springa fram och hjälpa till om motståndaren håller på att göra mål. Försvararna är frånvarande i största allmänhet och det kan man tydligt se på *Premier Leagues* mycket orealistiska slutresultat.

**Målvakterna kastar sig efter skott som går fem meter utanför målet och av något skäl springer försvararna ofta ifrån bollen. Det är heltokigt!**

Bollens rörelser är helt enkelt horribla. Nicka till bollen på ena sidan av banan så är det stor risk att bollen går till inkast på andra sidan. Om du skjuter upp bollen i luften så kan du vara säker på att bollens studs lurar alla på planen. Och inte nog med det. Om du spelar med tangentbord så är inställningen krånglig och man kan inte själv konfigurera den. Hur svårt hade det varit för utvecklarna att lägga in en sådan möjlighet?

Allting är dock inte genomuselt. Spelets presentation lever verkligen upp till Electronic Arts standard, med John Motson och Andy Gray som utmärkta speakers. Gränssnittet är lätt att använda och grafiken är, utan att nå *FIFA 2000*-nivå, imponerande, även när spelet körs utan grafikaccelerator. Spelet innehåller en extra spelform med utmaningar, som t ex kan vara att gör mål före halvlek i en tuff match, vilket ger ett djupare gameplay. Men det här är inget spel som man ska lägga sina surt förvärvade slantar på.

Det finns de som säger att fotboll är viktigare än livet, men det är definitivt inte *Premier League Stars 2001* som de tänker på. När man spelar det så känns det mer som en plikt än som rolig underhållning och vilket som helst av FIFA-spelen är en bättre investering. Låt dig inte luras av Premier League-stämpeln för detta spel förtjänar inte en plats på din spelhylla.

**HOW LOW CAN YOU GO?**

166 MHz Pentium
16 MB RAM
4 MB 3D-kort

Slå av spelarnas skuggor och arenaljuset och sätt ned detaljgraden så kan du köra spelet hyfsat på en 166 MHz Pentium. På sina ställen är spelet slarvigt gjort, men om du läst färdigt den här recensionen så köper du inte spelet.



**FEST FÖR INGENTING** West Ham-spelarna jublar, utan orsak. De är nämligen med i säsongens sämsta fotbollsspel.

## DOMEN

PREMIER LEAGUE STARS 2001

**TEKNIK**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Minimum** | 166 MHz Pentium | 32 MB RAM | 4 MB 3D-kort | |
| **Rekommenderas** | 300 MHz Pentium II | 128 MB RAM | 32 MB 3D-kort | |
| **Grafik** | Software rendering ✔ | Direct3D ✔ | 3dfx ✔ | OpenGL ✔ |
| **Ljud** | EAX (SBLive!) ✘ | Aureal 3D ✘ | Dolby Surround ✘ | |

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 4 LAN - 4 Internet - 4
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kps

MULTIPLAYER-BETYG **5**

**KONKURRENTER**

■ FIFA 2000
Utmärkt gameplay, förbättrad artificiell intelligens och en uppsjö av lag gör detta till kungen över alla fotbollsspel.

■ Euro 2000
Ett polerat arkadspel som bygger på FIFA 2000. Baserat på EM-turneringen i Holland/Belgien i sommar.

■ FIFA 99
Detta spel kan på många ställen köpas till vrakpris, men det är fortfarande ett suveränt fotbollsspel.

■ FA Premier League Stars 2001
Ett mycket hafsigt försök att profitera på engelska Premier Leagues ökande popularitet. Bör undvikas.

**PLUS & MINUS**

+ Bra möjligheter att skapa och utveckla ett lag.
+ Ny spelform med utmaningar ger spelets gameplay extra djup.
- Den artificiella intelligensen är inte i närheten av FIFA-nivå.
- Bollens rörelser är fullständigt onaturliga.
- Keyboard-kontrollen är krånglig och kan inte konfigureras av spelaren.
- Bara två av de "normala" spelformerna: *friendly* och *league*.

**BETYG**

En besvikelse som vi rekommenderar att du undviker. Annars kan din passion för fotboll gå förlorad. FIFA 99 kan fås till vrakpris och du bör köpa det spelet i stället om du vill ha ett fotbollsspel.

**4**

■ Producent: **Third Law Interactive** ■ Utgivare: **Jack of all games** ■ Utkommer: **Nu!** ■ Pris: **349 kronor**

# Cirkus för psykopater

GENRE **Action**

Kom närmare gott folk, kom närmare och se den vildaste showen i världen! **KISS PSYCHO CIRCUS** är i stan med sin freak-show och allt. Ansiktsmålare och folk med löjligt långa tungor är särskilt välkomna!

**STATISTIK**

Som en av de fyra KISS-karaktärerna ska du rädda universum från det galna och ännu ofödda Nightmare Child.

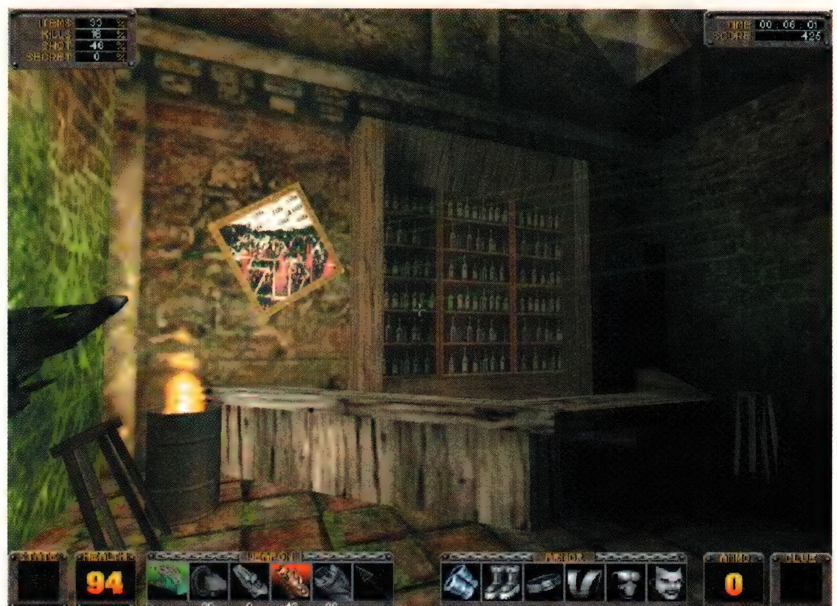
- 5 stora banor
- 4 karaktärer att spela med
- 12 vapen
- 10 KISS-låtar
- 1 riktigt lång tunga

**Uppgiften att recensera ett 3D-skjutaspel baserat på de gamla gubbrockarna från KISS lät inte alltför lockande. Detta trots att de ju faktiskt är ett av historiens mest framgångsrika rockband. De har spelat in 30 skivor på 25 år och sålt över 75 miljoner av dem runt om i hela världen. Kanske är det bara tanken på ett gäng 50-åriga män som lallar runt som galningar på en scen som inte är så tilldragande. Eller också är det andra rockmusikers (t ex Bruce Dickinson) misslyckade försök att göra datorspel som förstör ens lust att recensera. Men ibland måste man vara man nog för att erkänna att ens fördomar är byggda på mycket lösa grunder ...**

Förväntningarna på *KISS Psycho Circus* var alltså allt annat än skyhöga. Det är därför ett så mycket större nöje att erkänna att det faktiskt är ett ganska coolt spel. Inte coolt på ett totalt nyskapande eller intelligent sätt, men coolt för att utvecklarna på Third Law har utnyttjat spelkonceptets potential och karaktärer till det yttersta och tillsynes fångat in essensen i hela KISS galna serietidningsuniversum.

**Utvecklarna på Third Law har utnyttjat spelkonceptets potential och karaktärer till det yttersta och tillsynes fångat in essensen i KISS galna serietidnings-universum.**

För att besegra The Nightmare Child måste de fyra karaktärerna härdas. Karaktärerna är spektrala varelser som upprätthåller universums balans genom att utdela straff och förlösning till de dödliga. Man börjar spelet som en svag människa med ett märkligt namn i en av de fyra sfärer som utgör spelets universum: water = Starbearer, earth = Beast King, air = Celestial och fire = Demon (den femte sfären är Nightmare Childs). Det gäller sedan att samla in KISS-utrustning som stövlar, bälte, rustning, mask osv, så att man gradvist kan transformeras till en kraftfull och vis man. Ibland får man hjälp av den fula clairvoyant



**SAMMANSATT KARAKTÄR** De olika KISS-medlemmarna har sina egna unika vapen och kostymer som spelaren ska samla in för att få övermänskliga krafter. Undrar om man kan lära sig att sjunga?



**FUL TYP** En felaktig rörelse så gör den här fulingen slarvsylta av dig!

# Ett stenhårt **band ...**

***De fyra vise männen symboliserar den sfär som de befinner sig i - det lovar inte gott för vår planets framtid ...***



- **Namn** Starbearer (Water)
- **I verkligheten** Paul Stanley
- **Beskrivning** Djup och känslosam. Han för med sig passion och smärta - särskilt det sista är till icke-fans.

- **Namn** Beast King (Earth)
- **I verkligheten** Peter Criss
- **Beskrivning** Personifierar den fule besten invändigt. Vilket betyder att han är ful utan sin makeup.

- **Namn** Celestial (Air)
- **I verkligheten** Ace Frehley
- **Beskrivning** Det är bekymrande att behöva säga det, men den här karaktären håller universums öde i sin hand.

- **Namn** Demon (Fire)
- **I verkligheten** Gene Simmons
- **Beskrivning** Personifieringen av eld, blod, åska, hämnd och terror - saker som går igen i många KISS-låtar.

madame Raven, som rekryterar de fyra medlemmarna i bandet och som med sin knarrande röst ger goda råd om nästa steg.

Paul Stanley är Starbearer, Peter Criss är Beast King, Ace Frehley är Celestial och sångaren Gene Simmons är Demon. Enligt utvecklarna är det av hänsyn till spelets story bäst att man spelar dem i den ordningen, men om man har kört fast kan man enkelt byta karaktär utan att förstöra storyn alltför mycket.

**Det finns skrämmande** bestar i nästan varenda cirkusföreställning och det är inte bara den skäggiga damen vi talar om. Grinande och psykopat-liknande clowner är ren basmat i varje bra mardröm, och *KISS Psycho Circus* har så många av dem att det kan ge även vuxna män kallsvett. De enorma åttabenta arachniclowns är en skrämmande hybrid mellan en psykopat med clownmålning i ansiktet och en hårig spindel. Det finns ytterligare en hel freak-show av bizarra fiender. Unipsychos, som är hälften människa och hälften maskin, far runt i cirklar




**MÅL I SIKTE!** Han ser ond ut, men undrar om han inte blir lite mer medgörlig när han om ett ögonblick får kraftiga smärtor ...




**NAVELSTRÄNGEN SKA SKÄRAS AV** Besten under taket föder onda varelser på löpande band. Om du vill komma långt i spelet måste dessa dödas en efter en.

**Det mest imponerande vapnet är Demons axel som kan avfyra en eldkula och Starbearers fingrar som likaledes kan leverera en ond salva.**

och skjuter eldkulor, Ballbusters skjuter kanonkulor ur armarna medan stumps är hundliknande mutationer som sprutar eld. Alla monster är snyggt animerade, även om beklädnaden är ganska basic, något som särskilt gäller de spindelliknande varelserna. Dessa små och på alla sätt irriterande varelser anfaller från alla vinklar och försöker intelligent att övermanna en genom att vara många om saken. De är visserligen inte svåra att döda, men de fortsätter att välla fram tills man tagit kål på den varelse som föder dem. Deras kampvilja kan bäst illustreras med att de även med tre avhuggna kroppsdelar hoppar vidare som en hoppande, blödande, ivrig torso, som trots sin anmärkningsvärda stridsvilja inte skulle kunna skada en fluga.

Vapnen är lika fantasifulla. Varje karaktär har sitt eget speciella närkamps- och allroundvapen. Det mest imponerande vapnet är Demons axel som kan avfyra en eldkula och Starbearers fingrar som också kan leverera en rejäl salva. Man kan samla upp värdefulla objekt, som granater av typen jack-in-the-box eller lappar som beskriver de fiender och karaktärer som man har mött. Och precis som med *Quake 2*:s rail gun, slutar *Psycho Circus* multiplayer alltid med ett vilt race om att få tag i de bästa vapnen.

Om man är ny inom 3D-skjutaspel eller bara är en fan som samlar

# Tecknade seriehjältar **grälar också**

■ **TROTS ATT *KISS PSYCHO CIRCUS*** visar upp de fyra rockdinosaurierna i all deras ansiktsmålade härlighet är spelet faktiskt baserat på Todd McFarlanes tecknade serie med samma namn, som startades i augusti 1997. Kort sagt är Psycho Circus bindningen mellan de fyra sfärerna i verkligheten, som beskyddas av de fyra medlemmarna i KISS.

Egentligen tar spelet avstamp i den fantastiska "Destroyer"-historien, en skräckhistoria i fyra delar. Den här historien berättar om hur Nightmare King skapas efter att de fyra KISS-medlemmarna haft ett gräl som stjäl uppmärksamheten från det som pågick omkring dem. Så nu vet du det.



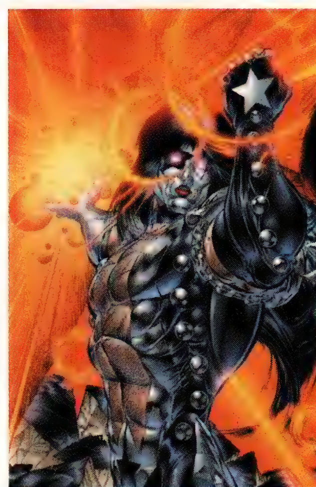
*Peter Criss - Beast King*



*Gene Simmons - Demon*



*Ace Frehley - Celestial*



*Paul Stanley - Starbearer*



**FLAMBERAT MONSTER PÅ MENYN!** Monster dyker praktiskt taget upp runt varenda hörn.



**PSYCHO CIRCUS** När såg du senast en sån här cirkus? Det dyker hela tiden upp nya fiender och till slut börjar spelets upprepning att bli lite tröttsam.

på gamla Kiss-grejer, är *Psycho Circus* nog ingen bra investering. Tio klassiska KISS-låtar kan användas som ljudspår om man vill, men bandets fans ska inte vänta sig några bombastiska och remixade versioner av "Rock and Roll All Nite", för låtarna tonar ut efter lite över en minut.

Och om man ska överleva en mardröm på upp till 50 fiender på skärmen samtidigt måste man ha en sådan strafing-talang att det skulle få vinnaren av en *Quake 3* deathmatch-turnering att gå hem och dra något gammal över sig.

**När man investerar** så mycket kraft i de grafiska detaljerna i masskamperna är det oundvikligt att något annat får stryka på foten. I det här fallet är det spelets gameplay som blir lidande. Horderna av monster liknar något som är stulet från Evolvas *Parasite Guardians*, och större delen av tiden finner man sig själv inklämd i ett hörn med en rödglödgad avtryckare under fingret. Den vilda ansikte mot ansikte-action som finns i varenda uppdrag och sfär kan inte undgå att bli förutsägbar i



**INSEKTSTORTYR** Även om du skjuter av några av den här fulingens ben så släpar han sig ändå efter dig på sina blodiga benstumpar.



**VEM HAR ÄTIT ALLA KAKORNA?** Den här fete typen har de dödligaste fingrar vi har sett sedan Freddy Krueger.

## Test Center — KISS Psycho Circus

### GRAFISKA PRESTANDA

| Grafikkort | PROCESSOR ▶ / RAM ▶ | Pentium 200 / 32 | Pentium II 300 / 64 | AMD K6-2 400 / 64 | Celeron 400 / 128 | Pentium III 500 / 128 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Software** | 640 x 480 | hopplöst | hopplöst | hopplöst | hopplöst | hopplöst |
| | 800 x 600 | hopplöst | hopplöst | hopplöst | hopplöst | hopplöst |
| | 1024 x 768 | hopplöst | hopplöst | hopplöst | hopplöst | hopplöst |
| **Voodoo2** Diamond Monster 3D II | 640 x 480 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 800 x 600 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| **Voodoo3** 3dfx V3 3000 AGP | 640 x 480 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| **Voodoo5** 3dfx V5 5000 AGP | 640 x 480 | hopplöst | optimalt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | hopplöst | optimalt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | optimalt | optimalt | optimalt | optimalt |
| **TNT** Creative Graphics Blaster TNT | 640 x 480 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 800 x 600 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| **TNT2 Ultra** Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra | 640 x 480 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| **GeForce** | 640 x 480 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | optimalt | optimalt |
| **GeForce 2** | 640 x 480 | hopplöst | optimalt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | hopplöst | optimalt | optimalt | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | optimalt | optimalt | optimalt | optimalt |
| **G400** Matrox G400 | 640 x 480 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 800 x 600 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| **Rage 128** ATI Rage Fury | 640 x 480 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 800 x 600 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | acceptabelt | acceptabelt | acceptabelt | optimalt |

FÖRKLARING: hopplöst · dåligt · acceptabelt · optimalt

**Kommentarer:**

*KISS Psycho Circus* kräver ett 3D-kort och körs bara via DirectX, men det fungerar bra på de allra flesta datorer som klarar av minimumkraven. Det körs särskilt bra med TNT2 Ultra- och GeForce-kort. Dessutom finns det massor av möjligheter att förbättra prestandan genom att avaktivera detaljer på options-menyn.

### HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium
64 MB RAM
4 MB 3D-kort

På den avancerade options-menyn kan du aktivera dimma (vilket minskar sikten, men ökar farten) och stänga av prestandahämmande detaljer. En bra idé är att ändra upplösningen till 640 x 480.

# VÄRT ATT PROVA!

*DEN STORSLAGNA SCENSHOWEN OCH DE FANTASTISKA DRÄKTERNA GÖR KISS IDEALISKA SOM SERIETIDNINGSHJÄLTAR OCH 3D-SHOOTER DITO. MEN VAD SKULLE HÄNDA OM KILLARNA I BANDET STÄLLDE UPP I EN ANNAN TYP AV SPEL? VI HAR SOM SÅ OFTA FÖRR LÅTIT VÅR FANTASI LÖPA FRITT OCH HAR KOMMIT PÅ NÅGRA KISS-TITLAR SOM VI GÄRNA SKULLE TITTA LITE NÄRMARE PÅ.*

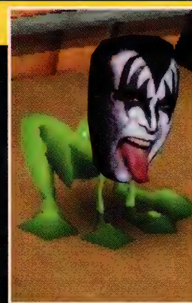
## COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES



**I verkligheten:** Styr dina kommandosoldater genom nazisternas territorium med camouflage, sjöförklaringar och timing.

**Alternativ verklighet:** Bandets vita makeup är guld värd i snödrivor, men försök att smälta in i andra typer av terräng är rent självmord.

## FROGGER



**I verkligheten:** Hoppa fram och tillbaka och undvik allt som vill förstöra en grodas naturliga hoppglädje.

**Alternativ verklighet:** Detta familjespel blir till en riktig porrmardröm när Gene Simmons använder sin 20 cm långa tunga för att fånga groupies i stället för små insekter.

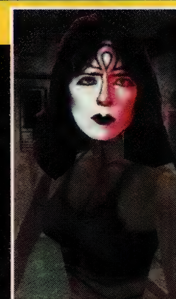
## ROLLERCOASTER TYCOON



**I verkligheten:** Bygg och driv en nöjespark med berg och dalbanor.

**Alternativ verklighet:** Band köper över 20 tunnland till ett KISS-tivoli, men beslutar sig sedan för att det är för mycket besvär att bygga det så det hela rinner ut i sanden.

## RESIDENT EVIL

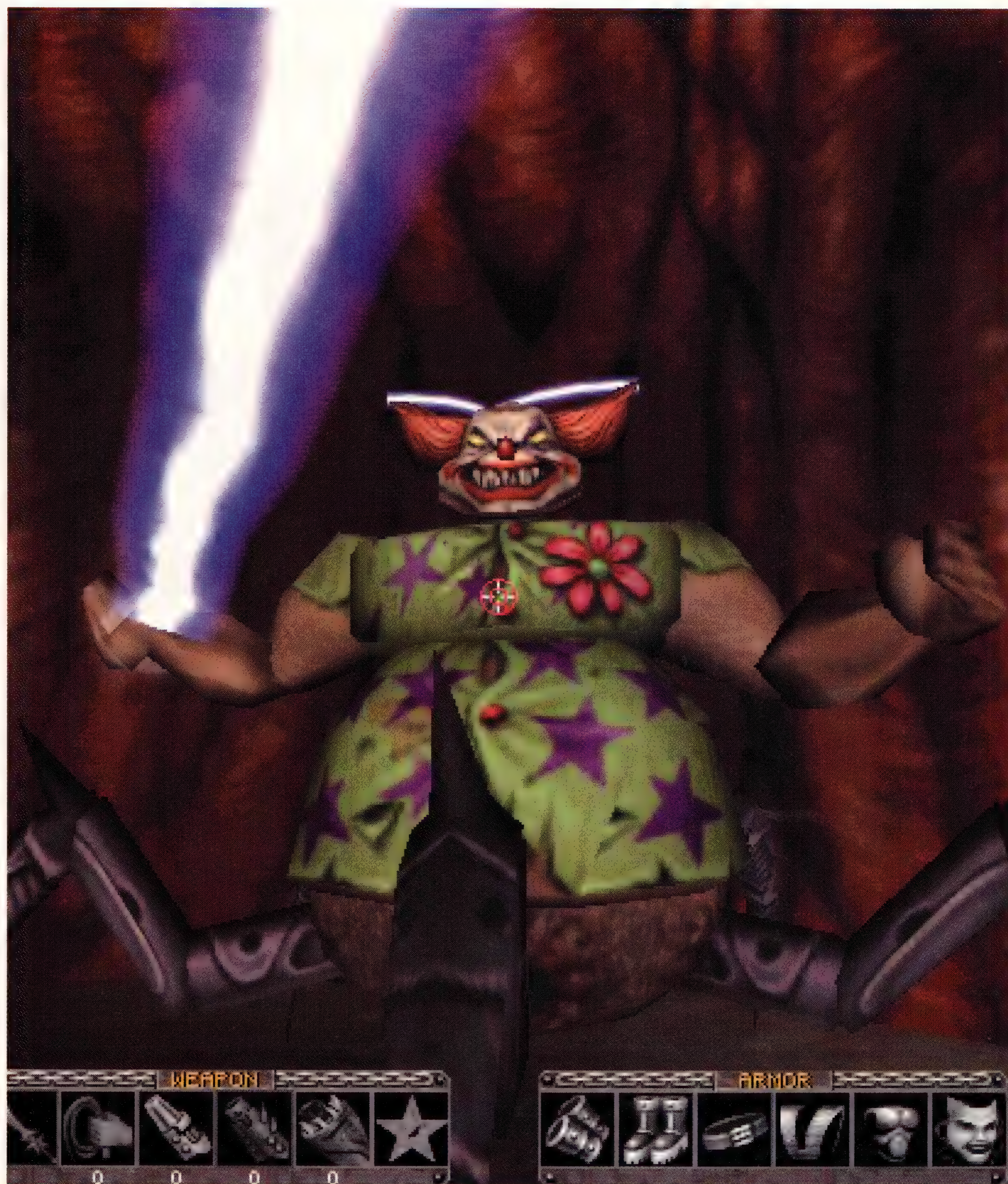


**I verkligheten:** Sök igenom ett mystiskt palats fullt med zombies och hemligheter.

**Alternativ verklighet:** Zombierna tror att bandet också är zombies och spelet blir heldött eftersom man oantastad kan gå runt och promenera.

längden. Det blir lite trist till slut när man märker att nästa uppdrag egentligen inte innehåller några större överraskningar. En märklig ny fiende dyker upp här och där, men på det hela taget är det bara kända ansikten i större antal - när en banas svårighet kan avgöras enbart med den metoden är det dåligt för spelet. I stället för att öka spänningen med några klaustrofobiska passager har spelets action bara upprepats om och om igen. Några underfundiga gåtor kunde ha livat upp spelet, men förutom att trycka ned handtag och trycka på kontakter för att aktivera videoklipp finns det inget som är särskilt upplyftande. Det ser jättebra ut och det är ett utmärkt spel av den typen som man inte glömmer i första taget.

**Katastrofen är avvärjd** och KISS fick ett anständigt spel. *KISS Psycho Circus* är överraskande kompetent och, faktiskt, underhållande. Det märkliga är att medlemmarna i KISS spelar så förhållandevis små roller i spelet. Du behöver inte klä upp dig för karneval och smörja in dig med färg för att ha några trevliga timmar med det här spelet. Och om man är en av KISS-arméns trogna fotsoldater så får man säkert ännu roligare än alla vi andra. Spelet innehåller ingenting som genren inte har sett förut, kanske med undantag för de uppfinningsrika monstren som kryper fram ur varenda skrymsle på banorna. Man kan säga att spelets snabba nonstop-action och det okomplicerade slaktandet tar en med tillbaka till de gamla goda dagarna med *Doom* och det ursprungliga *Quake* - och det är inte så illa när det är gjort på det här viset. Det går bra, det är kul, skjutglad action, men nytänkande och sofistikerat är det absolut inte.




**EN RIKTIG MARDRÖM** Arachniclowns är verkligen inte vackra att se på, och det blir inte bättre av att de kastar eldkulor på en. Bland de andra bizarra varelserna finns Unipsycho – hälften människa och hälften maskin.




**SKJUT FÖR ATT DÖDA** Var beredd att visa upp den strafing-talang som du har utvecklat i spel som *Doom* och *Quake*.

# DOMEN

KISS PSYCHO CIRCUS

**TEKNIK**

- **Minimum** 266 MHz Pentium II 64 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 400 MHz Pentium II 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

**MULTIPLAYER-BETYG 8**

## KONKURRENTER

**Quake 3: Arena**
Lite trist i single player, men den utmärkta grafiska motorn gör det till en våt dröm för online-killers.

**Unreal Tournament**
Intelligenta bots gör detta till ett riktigt bra single player-spel. Och glöm inte heller den flotta multiplayer-delen.

**Soldier of Fortune**
Saknar djup och en fängslande story, men tar priset som det mest blodiga spelet med sitt kompromisslösa våld.

**Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child**
Trots sitt moderna utseende är detta spel en smula föråldrat i genren.

## PLUS & MINUS

+ Snabb och våldsam action – det händer hela tiden något.
+ Fantasifull arsenal av vapen som är perfekt för multiplayer.
+ Man behöver inte vara KISS-fan för att gilla det. Tack och lov.
- Inte mycket att göra förutom att trycka på avtryckaren.
- Banorna har olika utseenden, men de spelas på precis samma sätt.
- Ger inte de andra skjutaspelen något att oroa sig för.

## BETYG

**Snabb och underhållande action. *KISS Psycho Circus* är över förväntan, då det är spelbart och grafiskt snyggt, men det kan inte mäta sig med de andra 3D-skjutaspelen när det gäller hållbarhet och variation.**

**7**

# FÅR INTEL STRYK?

Kretstillverkaren AMD hugger efter mastodonten Intel som en ettrig terrier – nu kommer det folkliga 1000 MHz-chipet




**NYTT BILLIGT CHIP**
Cyrix släpper sitt PR500-chip som ett billigt alternativ till AMD:s och Intels budgetserier.




**Pentium III-kretsen** är en riktig kassako för Intel. Ändå måste Intels bosser gnissla tänderna när de ser hur den värsta konkurrenten, AMD, varje månad stjäl tiotusentals kunder. AMD:s chip är ofta både billigare och snabbare än Intels – och nu vill AMD också slåss med både billiga och dyra chip.

Den nya serien billiga AMD-chip heter **Duron**. Det ska konkurrera direkt med Intels budgetserie, Celeron, och kommer att ha hastigheter från 500 till 750 MHz. De svenska priserna ligger mellan ca 800 och 2 000 kronor. AMD påstår att Duron-kretsarna har minst 25 % bättre prestanda än motsvarande Celeron-chip med samma specifikationer, men säger inget om hur man kommit fram till denna siffra.

I en något dyrare prisklass ligger AMD:s nya toppmodell som har fått namnet **Thunderbird**. Det blir en av de första massproducerade kretsar som bryter 1 GHz-grÄnsen (1000 MHz). Tidigare 1000 MHz-chip (t ex tidiga versioner av AMD Athlon 1000) har inte använd denna hastighet i hela kretsen och har därför inte arbetat optimalt.

Thunderbird är en 1000 MHz-krets hela vägen igenom. Den fås i versioner från 700 till 1000 MHz och kostar mellan ca 1 700 och 9 000 kr.

**När vi ändå talar om** kretsar är det också värt att nämna att gamla goda Cyrix, vars processorer fortfarande sitter i många äldre datorer, är tillbaka med en ny processor. **Cyrix PR500** är en billig Pentium III-killer, som trots sitt namn bara går i 400 MHz. PR500 kan inte mäta sig med de senaste processorerna från Intel och AMD i klassen, men Cyrix hoppas att det fortfarande finns en efterfrågan på bra chip till ett lågt pris. PR500 stöder både AMD:s 3D Now!-standard och Intels MMX-standard, och vi kan vänta oss att se den som CPU i många billiga datorer.

# FLER PROFETER

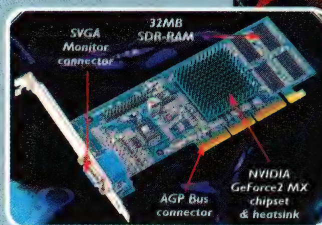
Guillemot presenterar två nya medlemmar av den populära Prophet-familjen

**nVIDIAS PARTNERSKAP med Microsoft betyder större popularitet och spridning av alla nVidias produkter. Guillemot är en av många hardware-tillverkare som gillar nVidia.**

Det senaste grafikkortet med nVidias nya kraftfulla Geforce 2-chip är Guillemot Prophet II MX. Det är en aning långsammare än företagets toppmodell, Prophet II GTS, som vi nyligen gav toppbetyg i en recension, men i gengäld är det billigare. Prophet II MX har 32 MB SDR RAM (Single Data Rate) till skillnad från toppmodellens 32 eller 64 MB DDR-RAM (Double Data Rate).

För att ytterligare pressa ned priset har Guillemot offrat TV-utgången som är standard på toppmodellen. Det betyder att Prophet II MX har ett utpris på cirka 2 000 kronor, vilket gör det till ett seriöst alternativ för hardcore-spelare som inte har råd med toppmodellen som kostar över 4 000 kronor. Prophet II MX kommer också i en version som stöder två skärmar – en feature som Matrox G400-serien hittills har varit ensam om att erbjuda.




- **Datum: Nu**
- **Ca 2 000/2 500 kronor (single/dual display)**
- **UbiSoft, 08-555 361 22**

■ Pris: **1 250 kr** ■ Producent: **I-Art Corporation** ■ **Sebafine, www.sebafine.se**




**NÖDVÄNDIG UTRUSTNING 3D-glasögonens styrenhet ansluts till PC:n mellan grafikkortet och bildskärmskabeln.**



**DET SER UT SOM NÅGOT FRÅN STAR TREK, men Eye 3D från i-Art Corporation kan ge dig äkta 3D-effekter för en billig penning.**

# 3D till lågpris

Det utvecklas hela tiden ny utrustning för hemdatorerna. Nu kan man spela sina datorspel i äkta 3D på PC:n med hjälp av 3D-glasögon till ett överkomligt pris.

**Eye 3D** från i-Art Corporation är ett paket som innehåller trådlösa 3D-glasögon, en infraröd "emitter", som ansluts till PC:n mellan grafikkortet och bildskärmskabeln, samt program för installation och konfiguration. Man behöver således inte öppna datorn. Installationen av hardwarekomponenterna är enkel och smidig, men installation av programvaran, inställningen av stereoseparationen osv, kan vara lite tungrodd på grund av den i stora delar bristfälliga dokumentationen.

**PC:ns skärmbild** har typiskt en uppdateringsfrekvens på mellan 70 och 100 Hz, dvs bilden ritas om 70-100 gånger per sekund. Stereoperspektivet fås genom att en drivrutin manipulerar skärmbilden så att den omväxlande visar det som ska ses av höger och vänster öga. 3D-glasögonen är så kallade "shutter glasses", som omväxlande stänger för höger och vänster öga i synkronisering med skärmbilden. En enkel princip som dock ställer vissa krav på maskinvaran. För att bilden inte ska flimra för mycket måste skärmen klara en uppdateringsfrekvens på 120 Hz. Detta gör att bilden uppdateras 60 gånger för varje öga. Dessutom får man bättre resultat med vissa grafikkort. Det smarta med systemet är att spelen inte behöver anpassas för denna teknologi för att man ska få en 3D-effekt. Du kan installera systemet och vips, så spelar du *Quake* eller *Need for Speed* i tre dimensioner - åtminstone i teorin.

**Need For Speed III**, *Quake II*, *FIFA 2000* och *NHL 2000* testades. En sak kan vi säga direkt: resultaten var varierande. *FIFA 2000* och *NHL 2000* spelas bäst när man inte har zoomat in för mycket på spelarna och det betyder att 3D-effekten blir tämligen begränsad. En något bättre effekt fick vi i *Need for Speed III*, men det bästa resultat uppnåddes med *Quake II*. Avfyrade projektiler flyger iväg in i skärmen med en imponerande djupeffekt. Dock var det här, och i de andra spelen, en del grafikfel, och ett stort problem var att textmeddelanden på skärmen var svåra att läsa. Detta problem kanske kan lösas i framtiden när bättre drivrutiner har utvecklats. Ett annat och ganska vanligt problem med denna teknologi är för övrigt "ghosting"-effekten. På grund av skärmens efterglöd och/eller en inte helt perfekt synkronisering mellan skärmen och glasögonen ses irriterande skuggor när bilder som bara borde kunna ses av det ena ögat, uppfattas även av det andra. Dessutom ska man experimentera en del med inställningen av stereoperspektivet och vänja ögonen, något som kan ge en rejäl huvudvärk – bokstavligt talat.

Vissa kommer säkert att jubla över den här produkten, medan andra kommer att låta den ligga och samla damm när nyfikenheten är stillad. Det är dock ett faktum att de måste åtgärda några av de värsta barnsjukdomarna och utveckla lite program och spel innan den här produkten blir någon succé. Man bör också kolla att skärmen och grafikkortet fungerar tillsammans med 3D-glasögonen. På adressen http://www.wicked3d.com/support/game_list.htm finns en lista över vilka spel och grafikkort som ger bra och dåliga resultat.

| | |
|---|---|
| 3D-glasögonen har givetvis potential att bli populära, men det krävs att spel och program utvecklas för dem innan de blir en succé. | **5** |

■ Datum: **Nu** ■ Pris: **2 795 kr** ■ Producent: **Creative**, www.creativelabs.com

CREATIVE-MONSTER **3D Blaster GeForce 2 GTS har 32 MB DDR-RAM och stöd för upplösningar upp till 2 048 x 1 536.**

# 3D BLASTER MED GEFORCE 2

**Här är ännu ett 3D-kort** med den imponerande GeForce 2-kretsen, den här gången från Creative Labs. Kortet är lika snabbt som andra GeForce 2-baserade kort och bland de ovanliga funktionerna noterar vi bl a en effektiv DVD-videoaccelerator som gör att man kan se på DVD-filmer utan hackande och irriterande fördröjningar i ljud och bild. För att få ut så mycket som möjligt av DVD-accelerationen krävs dock en kraftfull dator, t ex en Pentium 600 MHz.

Till skillnad från Guillemots motsvarande kort med GeForce2-chip finns här ingen TV-utgång. Det betyder att man bara kan titta på DVD-filmer på datorskärmen och inte på TV.

Ett viktigt argument för att köpa ett 3D-kort med GeForce 2-chipet är att det kommer att vara just detta chip som ska sitta i Microsofts kommande X-Box-konsol.

**Bland de ovanliga funktionerna noterar vi bl a en effektiv DVD-accelerator.**

Det är ett faktum att nVidia ska leverera processorn till X-Box. Det har ännu inte offentliggjorts några närmare detaljer, men det är bestämt att den ska utvecklas speciellt för 3D-grafik och få samma arkitektur som nuvarande GeForce 2-chip. Därför vågar vi dra en röd tråd mellan X-Box-teknologin och GeForce 2. Vi tror att de flesta X-Box-titlar också kommer att ges ut för PC så därför finns ett välgrundat argument för kompatibilitet. Det är i alla fall något som du bör tänka på om du ska köpa ett grafikkort för över 2 500 kr.

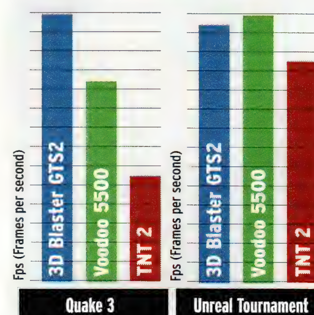
Det finns en tendens till att fler och fler spel stöder de speciella effekter som GeForce 1 & 2 kan ge. Det handlar bl a om T&L (*transformation & lighting*) – ännu ett argument för GeForce 2.

Ägare av andra typer av 3D-kort, som Voodoo, ATI Rage och TNT2, behöver dock inte gripas av panik. Spel som stöder GeForce kommer ändå att kunna köras med andra 3D-kort, fast då via "normal" Direct 3D och därmed kanske lite långsammare.

| Ett Creative-grafikkort med GeForce 2-chip kan helt enkelt inte vara fel. Problemfri installation. | 8 |
|---|---|

## Benchmark

HUR KLARAR SIG CREATIVES 3D BLASTER MOT SINA NÄRMASTE KONKURRENTER I *QUAKE 3* OCH *UNREAL TOURNAMENT*?



■ Datum: **Nu** ■ Pris: **1 995 kr** ■ Producent: **Creative**, www.creativelabs.com

# Sound Blaster Live! Platinum




SUPERLJUD FRÅN DIN PC! Sound Blaster Live! platinum är ett av de mest pålitliga ljudkort man kan få till PC och har ett avancerat stöd för digitalt ljud. Men så kostar det också nästan 2 000 kronor.

Här är ett av de mest pålitliga ljudkort man kan köpa.




BUDGETKÖP Nu kan du få det ursprungliga Sound Blaster Live! för runt 800 kronor. Om du bara behöver bra ljud från dina vanliga PC-högtalare är detta kort en utmärkt lösning.

**Platinum-paketet är en dröm** för alla ljudentusiaster. Här är ett av de mest pålitliga ljudkort man kan få för PC och ett avancerat stöd för digitalt ljud. Här finns också en cool kontrollpanel som man sätter i en ledig 5 1/4"-slot på PC:ns *framsida*, så att ljudet kan styras som på en stereoanläggning.

För 2 000 kronor är det en dyr lösning, men lyx kostar. Med paketet installerat är det slut med att trassla med musen för att justera ljudet och det är också slut med att rota runt bakom datorn för att ansluta hörlurar eller högtalare. Allt görs nu direkt på panelen på PC:ns framsida.

Platinum stöder den effektiva EAX-ljudstandarden (Environmental Audio Extensions). Detta är en surround sound-teknologi som ger en illusion av 3D-ljud och bl a används för bioljud. EAX finns bl a i spel som *Need for Speed, Deus Ex* och det kommande *Black & White.* Om du har bra högtalare är EAX ett måste för att du ska få ut så mycket som möjligt av dina spel.

Dessutom medföljer en mycket bra mp3-paketlösning med vilken du bl a kan komprimera, ladda upp och spela musik i mp3-format utan förlust av ljudkvalitet.

Platinum är ett utropstecken för ljudteknologi på PC. Kortet är suveränt för allt: film, spel och musik. Det enda som vi saknar är en eller två joystick-portar i panelen på PC:ns framsida. Det tycker vi nog att Creative Labs kunde ha kostat på sig när de ändå höll på.

| Med Platinum får du suverän ljudkvalitet, enkel och logisk programvara och hög pålitlighet. Vi saknar bara en joystick-port. | **8** |
|---|---|

■ Datum: **Nu** ■ Pris: **129 kr** ■ Producent: **Logic3**, www.logic3.co.uk

# Billig grund-gamepad

**Det kan vara en** mardröm att installera saker och ting i Windows 98, men med USB går det smärtfritt, (med undantag för en eller annan omstart). Gamepaden **USB Intruder** fungerar så fort man anslutit den till en USB-port på PC:ns baksida och kräver ingen installation av några drivrutiner. Det är en utmärkt grundgamepad för ett lågt pris: 130 kr är ju inte mer än 15 kr per knapp. Den känns dock inte lika solid som sina närmaste konkurrenter från Logitech och Microsoft.




BLÅ OCH TRENDIG En transparent look.

| Mycket mer basic än så här blir det inte: 8 knappar, en styr-pad och en USB-kabel. Det fungerar, men bra finish får du inte till det här priset. | **6** |
|---|---|

- Datum: **Nu** ■ Pris: **499 kr**
- Producent: **Gravis** ■ **Vision Park**, www.visionpark.se



# Två i ett-joystick

Xterminator kan – till viss förvåning – användas till alla genrer, inklusive 3D-skjutaspel.

**Multikontroller för båda händerna** och med massor av knappar är ingen ovanlighet längre. Målet är att förenkla sättet att spela spel, som regel genom att försöka skapa en tingest som ersätter mus, tangentbord, gamepad och joystick. **Gravis Xterminator Dual Control** är ett av de mest lyckade försöken som vi har testat.

Apparaten har en solid traditionell joystick på högersidan och en trackball-liknande enhet med knappar på vänstersidan. Joysticken har sköna knappar och en åttavägs-hat, medan styrenheten till vänster har fem knappar, ett steglöst reglerbart gasreglage och en liten tumstyrd styrpad. Totalt har Xterminator upp till 49 funktioner.

Det låter kanske invecklat, men en problemfri installation via gameport eller USB, en fritt programmerbar programvara och en osedvanligt hög finish och bra ergonomi gör att man vänjer sig vid Xterminator på några minuter. Den passar bäst för flygsimulatorer, men kan - till viss förvåning - användas för alla genrer, inklusive 3D-skjutaspel.

En sjua är lika med en äkta rekommendation: Här är en billig och väl fungerande kontroller utan krusiduller. **7**

**XTERMINATOR** utmärker sig med bra finish. Den har en skön tyngd och bra ergonomi.

# DirectX 7.0a?

**Jag har flera gånger råkat ut för att den "senaste" versionen av DirectX har varit antingen bristfällig eller oanvändbar. Det gäller även den senaste, nämligen 7.0 eller 7.0a. Jag har försökt att installera bägge, men mitt operativsystem, Windows 2000 Pro, är uppenbarligen inte kompatibelt. Det trista är att *Diablo 2* hackar så in i h-e!**

DirectX 7 är inbyggt i Windows 2000 så du behöver inte installera det igen. När spelen ändå hackar kan det bero på att 3D-accelerationen inte är inställd för att utnyttja grafikkortet eller att dess 3D-acceleration är för dålig. I det första fallet kan du byta inställning inne i varje spel, men om det är kortet som inte hänger med så finns inget annat att göra än att satsa 1 000-2 000 kronor på ett nytt grafikkort.

# Screenshots

**Det finns en sak som länge har retat mig när ni tar era screenshots. Jag har sett att ni berättar om hur snygg grafiken är i den och den upplösningen med det och det grafikkortet och så visar ni en skärmbild som är tagen i en upplösning på 640 x 480 på en 486:a eller något liknande. Ni ska ju definitivt inte sluta med screenshots, då de gör mycket för att ge en bra bild av spelet, men dåliga screenshots ger inget bra intryck ...**

Det är lite svårt att få screenshots att se lika bra ut i tryck som de gör på skärmen. Våra layoutare korrigerar kontrast, färgbalans, upplösning osv i programmet Adobe PhotoShop, men ibland är uppgiften omöjlig t ex för att en screenshot är så mörk att man inte kan se ett dugg. Om vi har tre halvdåliga screenshots från ett spel som vi bör skriva om så vill vi ju ändå ha med bilderna - men ibland är det knappt ...

# Spelgalning -52

Voodoo5 är ett riktigt bra kort, men GeForce 2 är absolut bäst!

**Från en gammal spelgalning född -52 kommer här några kommentarer till er genomgång av olika grafikkort. Jag har en Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM och ett Riva TNT2 M64-grafikkort. Jag spelar som en galning – mest med motorcyklar och flygsimulatorer. Spelen körs utmärkt, men inte utan lite hackande emellanåt. Därför läste jag med spänning er artikel om de nya 3D-kungarna för att garantera att jag inte kastar mina surt förvärvade slantar på fel kort nästa gång. Min bedömning är att det får bli ett Voodoo 5 5500-kort, men jag är lite tveksam till om jag kan lita på era testresultat ... diagrammen kan ju tolkas på olika sätt. Vad skulle ni råda mig att köpa, GeForce eller Voodoo?**

Testresultaten i artikeln om 3D-kungarna i incite PC Games 7/2000 är helt oklanderliga. De motsvarar de slutsatser som andra liknande tester har kommit fram till. Både Voodoo 5 och GeForce 2 har testats på en 500 MHZ- och en 800 MHz-processor.

Vad ska du då lägga dina pengar på? Tja, vi kan börja med att säga att Voodoo 5 5500 AGP är ett mycket bra kort, men GeForce 2-kortet är ändå bäst!!! Så om du är ute efter ett nytt 3D-kort är vårt svar: Köp ett GeForce 2 (se också recensionen av den nya billiga versionen av GeForce 2 från Guillemot i början av hardware-sidorna. Vilket märke du kan få bäst pris på är inte så viktigt - korten är ändå nästan likadana.

Om du vill accelerera detta kort ytterligare ska du hämta den senaste drivrutinen från nVidia - det ger en hastighetsökning på 10-20 procent, helt gratis. Filen är på 2,5 MB och kan hämtas via Internet på http:/www.nvidia.com/. I övrigt bör din dator inte ha några svaga punkter. En 500 MHz Pentium III är en kraftfull maskin och det är ingen tvekan om att man bör komplettera den med ett grafikkort i absolut toppklass.

# MÅNADENS FRÅGA

**VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM**
Skicka dina frågor om hardware till
**pcgames@intertec.se**

# Kan minnet hänga med?

**Om ett GeForce-kort kan överföra 2,7 GB/s, talar vi då om överföring av data till grafikkortets RAM-minne? Hur kan då RAM-minnet hinna hantera alla dessa data – så snabbt är det väl inte? Vad betyder för övrigt bandbredd, transistorer och mikron-processorer?**



Ett kraftfullt grafikkort som GeForce med t ex 32 MB RAM kan helt riktigt inte alltid transportera den enorma mängd data som det producerar. Kortet måste hela tiden läsa sitt eget minne för att rita upp bilderna på skärmen, samtidigt som det lägger in nya data i minnet. Särskilt vid höga upplösningar ger detta en flaskhals som sätter gränserna för kortets prestanda och det beror på att kortets RAM-minne inte hänger med.

En av de viktigaste sakerna som kan förbättras på ett grafikkort är RAM-minnets hastighet. Det är här som överklockning kommer in i bilden. Genom att överklocka grafikkortet kan man pressa det till att arbeta snabbare - samma princip som när man överklockar en PC-processor. Detta ger dock upphov till mer värme och därmed ett behov av mer kylning - och risk för instabilitet!

*Bandbredden* är en måttenhet som anger hur snabbt data kan överföras till och från grafikkortets RAM-minne. Och då det är tämligen stora mängder information som ska flyttas är bandbredden särskilt viktig - speciellt vid höga upplösningar.

Bandbredden är bl a beroende av hur stor "bussen" är till minnet (dvs hur bred förbindelsen till minnet är). Det vanligaste är idag en 128 bitars buss. En annan viktig faktor är RAM-minnets hastighet. Minnet har en klockfrekvens precis som en processor. En klockfrekvens på ca 120-150 MHz är inte ovanlig idag, medan de senaste korten har uppemot 250 MHz.

Slutligen är det också viktigt vilken typ av minne det gäller. Det vanligaste och billigaste är SDRAM. Det är den typ som sitter i vanliga datorer.

Den senaste minnestypen är DDR-RAM som kan överföra data dubbelt så snabbt som normalt. Oftast ser man dock bara DDR-SGRAM på grafikkort och då kallas det bara DDR-RAM.

*Transistorer* är de pyttesmå komponenter som utgör en processor och styr de logiska operationerna. Dagens processorer har många miljoner transistorer på ett område som inte är mycket större än en fingernagel.

*Micrometer (Mikron)* är måttenheten för de minsta delarna i en processor. Ju mindre enheter, desto fler och snabbare transistorer kan man pressa in och får därmed en mer kraftfull processor. De flesta processorer har idag en elementstorlek på 0,18 mikron.

**POLYGONSLUKARE**
**Det kommande adventure/action-spelet *Giants* stöder GeForces speciella features, bl a *T&L* (transformation & lighting).**

# Nya skins i C-S?

**Kan jag spela *Counter-Strike* på servrar med Linux-logo (jag har Windows 98)? Var installerar man *Counter-Strike* weapons och player models?**

*Counter-Strike* finns bara i en version, och den kan köras på en Linux-dator. Det finns olika serverprogram för *C-S*, men det rör inte dig som spelare.

Om du vill installera nya vapen ska du gå till cstrike-mappen (ligger normalt under c:\sierra). Skapa en ny mapp med namnet "models" och lägg dina nya vapen här. Kolla att alla vapen heter *w_usp.mdl* eller något liknande.

För att installera en ny player model skapar du en eller flera nya mappar i den tidigare nämnda mappen. Namnge mapparna efter varje spelare (t ex gsg9, urban, sas, terror, arab).

Du hittar *Counter-Strike 6.5* i incite PC Games 9/2000. Det kan snabbt uppdateras till v.6.6 via **www.counter-strike.net** eller **www.dailyrush.dk**. *C-S* gudfader, Gooseman, kommer snart med *v.7.0* - håll utkik efter vår CD!

# Aktiv dödshjälp

**Min dator är helsjuk. När jag ska installera om Windows 98 säger den att FAT-filen är skadad och att Windows 98 därför inte kan installeras. Vad betyder det?**

Att du har råkat riktigt illa ut. FAT-filen är ryggraden i hårddiskens struktur. Om den är skadad och inget hårddiskverktyg hjälper får du fatta det tunga beslutet att ge aktiv dödshjälp och formatera om hårddisken. Starta datorn med en startdiskett och skriv "format C:" på kommandoraden.

# MONSTERMASKIN

Är du på jakt efter de bästa delarna? Då har du kommit rätt! Här kan du hitta alla de bästa tillbehören till din dator och skälen till varför vi rekommenderar dem. Du kan också hitta förnuftiga alternativ till låga priser som gör jobbet utan allt krims-krams. Observera att många av de bästa sakerna följer med de färdiga systemen.




## ALLT I ETT-PC

**1 DIMENSION XPS 733**
21 900:- ■ Dell
http://www.dell.se
En kraftfull sak med GeForce 2-grafikkort, PIII-CPU, 45 GB hårddisk, DVD, TV-utgång och allt i topp. Inte billig, men bra.

**2 FUJITSU SIEMENS 800**
14 759:- ■ Up2Data
■ www.up2data.se

**3 AMD K7 800 MHZ**
12 995:- ■ Multidirect
■ www.multidirect.se

**BUDGET**
**JME LITE 600 MHZ**
8 495:- ■ JME AB
■ www.jmeab.se

## JOYPADS

**1 WINGMAN GAMEPAD EXTREME**
409:- ■ Logitech
■ www.logitech.com
Tar precis förstaplatsen före Guillemot och Microsofts Sidewinder.

**2 DUAL ANALOG GAMEPAD**
275:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com

**3 SIDEWINDER GAMEPAD PRO**
256:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se

**BUDGET**
**GAMEPAD PRO**
263:- ■ Gravis
■ www.gravis.com

## HÖGTALARE

**1 SOUNDMAN X2**
729:- ■ Logitech
■ www.logitech.com
Fantastiskt bra ljud och ett mycket delikat utseende gör de här högtalarna till ett måste!

**2 FPS 1000**
535:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com

**3 SOUNDMAN X1**
530:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

**BUDGET**
**DALLAS SUB 3D**
334:- ■ IT-Power
■ www.itpower.se

## BILDSKÄRMAR

**1 BRILLIANCE 107XSD**
2826:- ■ Philips
■ www.philips.se
Skrota din gamla slitna skärm och uppgradera till den här läckra och ultraskarpa modellen som ger dina spel ett helt nytt liv.

**2 SAMSUNG 750 ST**
2695:- ■ Samsung
■ www.samsung.se

**3 PANASYNC SL75**
2735:- ■ Panasonic
■ www.panasonic.se

**BUDGET**
**DELUXSCAN 7770**
1999:- ■ Hyundai
■ www.hyundai.com

## MUS

**1 INTELLIMOUSE EXPLORER**
495:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se
Tog världen med storm när den kom. Den är både snygg och garanterat fri från smutsiga kulor och rullar.

**2 MOUSEMAN CHORDLESS**
361:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

**3 WINGMAN GAMING MOUSE**
184:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

**BUDGET**
**PILOT WHEEL BULK**
125:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

## DVD-SPELARE

**1 ENCORE DVD 12X DXR3 KIT**
2264:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com
Ett DVD-paket med en maskinvaru-MPEG-dekoder som ger en extra stabil och flytande bild.

**2 DVD 105SZ**
1495:- ■ Pioneer
■ www.pioneer.se

**3 ENCORE 8X DXR3 KIT**
1799:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com

**BUDGET**
**SD-M1212 6X**
995:- ■ Toshiba
■ www.toshiba.se

**COOLA HÖGTALARE** Logitech gjuter sina skåp i aluminium och får därmed de goda ljudegenskaperna utan att begränsa formen på högtalarna. Resultatet talar för sig självt och lämnar konkurrenterna långt efter.

## ÄR PRISET RÄTT?

Om du köper alla de coolaste tillbehören och den bästa PC:n kommer din räkning att se ut ungefär så här:

**VÄRSTING: Komplett PC (21 900:-) + Tillbehör (13 588) = 35 488:-**

Om du köper alla billiga delar och en lågpris-PC ser det ut så här:

**BUDGET: Komplett PC (8 495:-) + Tillbehör (5 499:-) = 13 994:-**

## RATT OCH PEDALER



**1 FERRARI FORCE FEEDBACK WHEEL**
995:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com
Solid ratt till ett pris som de flesta kan klara. Det känns som att köra i en Ferrari. Tror vi.

**2 SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL**
1195:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se

**3 PRECISION RACING WHEEL**
595:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se

**BUDGET**
**ULTIMATE PC WHEEL**
395:- ■ Dexxa
■ www.dexxa.net

## JOYSTICK



**1 SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO**
1195:- ■ Microsoft
■ www.microsoft.se
Seriöst dyr! Men om du är riktigt biten av flygsimulatorer och rymdstrider finns det inget alternativ.

**2 GRAVIS XTERMINATOR**
350:- ■ Gravis
■ www.gravis.com

**3 GUILLEMOT FORCE FEEDBACK**
799:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com

**BUDGET**
**WINGMAN**
142:- ■ Logitech
■ www.logitech.com

## MODEM



**1 LASAT SAPPHIRE II 560 VOICE USB**
795:- ■ Lasat
■ www.lasat.com
Ett modem som är lätt att installera och pålitligt, då det är externt och använder en USB-anslutning.

**2 SUPRA EXPRESS**
695:- ■ Diamond (S3)
■ www.s3.com

**3 EXTERNAL 56K V90**
495:- ■ Multidirect
■ www.multidirect.se

**BUDGET**
**INTERNAL 56K V90**
369:- ■ Multidirect
■ www.multidirect.se

## 3D-GRAFIKKORT




**1 3D PROPHET II GTS**
2719:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com
Med detta kort är du framtidssäkrad (åtminstone i två år). Det har tillräckligt mycket kräm även för de värsta spelen.

**2 3D PROPHET SE BULK**
1495:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com

**3 MAXI COUGAR PCI / TV**
1595:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com

**BUDGET**
**3D BLASTER RIVA TNT2**
660:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com

## LJUDKORT




**1 SOUNDBLASTER LIVE! PLAYER 1024**
622:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com
Allt som du någonsin kan behöva i ett ljudkort. Och Creative har definitivt inte snålat på de medföljande programvarorna.

**2 VORTEX2 SQ2500 QUAD PCI**
495:- ■ Aureal
■ www.aureal.com

**3 MAXI SOUND FORTISSIMO**
295:- ■ Guillemot
■ www.guillemot.com

**BUDGET**
**PCI 128 BULK**
195:- ■ Creative Labs
■ www.europe.creative.com

## HEADSETS



**1 HS1**
499:- ■ Plantronics
■ www.plantronics.com
Lätta och mycket behagliga att använda. Har bra ljud och ingen förvrängning över huvud taget i basområdet.

**2 MDR 450 RK CORDLESS**
595:- ■ Sony
■ www.sony.se

**3 SENNHEISER HD470**
495:- ■ Sennheiser
■ www.sennheiser.se

**BUDGET**
**TRUST**
100:- ■ Angel PC
■ www.angelpc.com

# DIABLO II

Livet är inte alltid så lätt i *Diablo II*:s universum. Du får användning för både fysisk råstyrka och magi för att överleva den hord av monster som förpestar landet. Beväpnad med den information du finner i denna utförliga guide, som fortsätter i nästa nummer, har du en god chans till överlevnad. Och vem vet, kanske blir du en online-legend i **DIABLO II,** årets varmaste rollspel.




GAMMALT JÄRN **Kom ihåg att reparera dina vapen då och då, eftersom slitaget från alla halshuggningar du utför annars kan göra dem oanvändbara.**

***Diablo II*** **är ett fantastiskt spel, både i single player och multiplayer. Uppföljaren till en av de mest populära action-/rollspelstitlarna under de senaste åren har fem karaktärer som du kan spela med. Den nya och förbättrade listan med skills betyder att samma karaktär kan ha helt olika förmågor, beroende på vilka skills du väljer att utrusta honom/henne med.**

Denna exklusiva guide ger dig en del grundläggande tips som du kan använda med alla karaktärer och fokuserar sedan på de skills som är tillgängliga för de olika karaktärerna.

Om du har tänkt dig att slå dig fram på Blizzards online-spelserver (Battle.net) och spela lite multiplayer mot andra människor kan du börja se fram emot det redan nu. *Diablo II* lyser ännu klarar när ens motspelare är av kött och blod.

## GRUNDLÄGGANDE ÖVERLEVNAD

### SÖK UPP TOWN HEALERS
Du ska hitta en healer i varje by, som du kan köpa potions av. Health och mana är viktiga i strid. En bonus är att healern kan hela upp dig och dina kamrater medan din totala mana-mängd laddas upp.

### LAGRA UPP DINA GREJER
Använd din kista i staden till att lagra dina grejer. Den är ett bra skydd för ädelstenar, magic items och guld. När du dör så blir du av med ett belopp i guld som straff. Om du har större delen av ditt guld i kistan så blir du inte av med så mycket.

### WAYPOINTS
När du hittar en waypoint ska du aktivera den med en gång. När den är aktiverad kan du teleportera mellan olika ställen i en act. Om du ska tillbaka till byn kan du använda en waypoint i stället för att kasta bort pengar på en dyr town portal spell.

### MONSTER FRUKTAR TRAPPOR
Om du är i strid med flera monster än du kan hantera så ska du inte tveka att springa mot utgången och uppför trapporna. Tänk bara på att de arga monstren väntar på dig när du återvänder.

### HITTA SASH ELLER BÄLTE
Sash eller bälte ökar det antal potions som du kan bära på. Du kommer att behöva så många potions du kan bära för att överleva och samla mana.

### KÖP BÖCKER OCH SPAR PLATS
Du kan köpa böcker för att spara plats för upplagring så att du kan släpa på fler saker. En bok kan innehålla upp till 20 scrolls.

### SPARA DINA ÄDELSTENAR
Många objekt har infattningar. De olika ädelstenarna ger olika fördelar om du sätter in dem i objektets fattning. Använd dina ädelstenar klokt, de kommer inte tillbaka när de är använda.

### EXTRA LAGERPLATS
The Horadric Cube bestrider alla fysiska lagar. Denna låda kan innehålla ett flertal objekt och vapen som är dubbelt så stora som den själv. Du hittar den mot slutet av Act I.



# VILKEN KARAKTÄR!

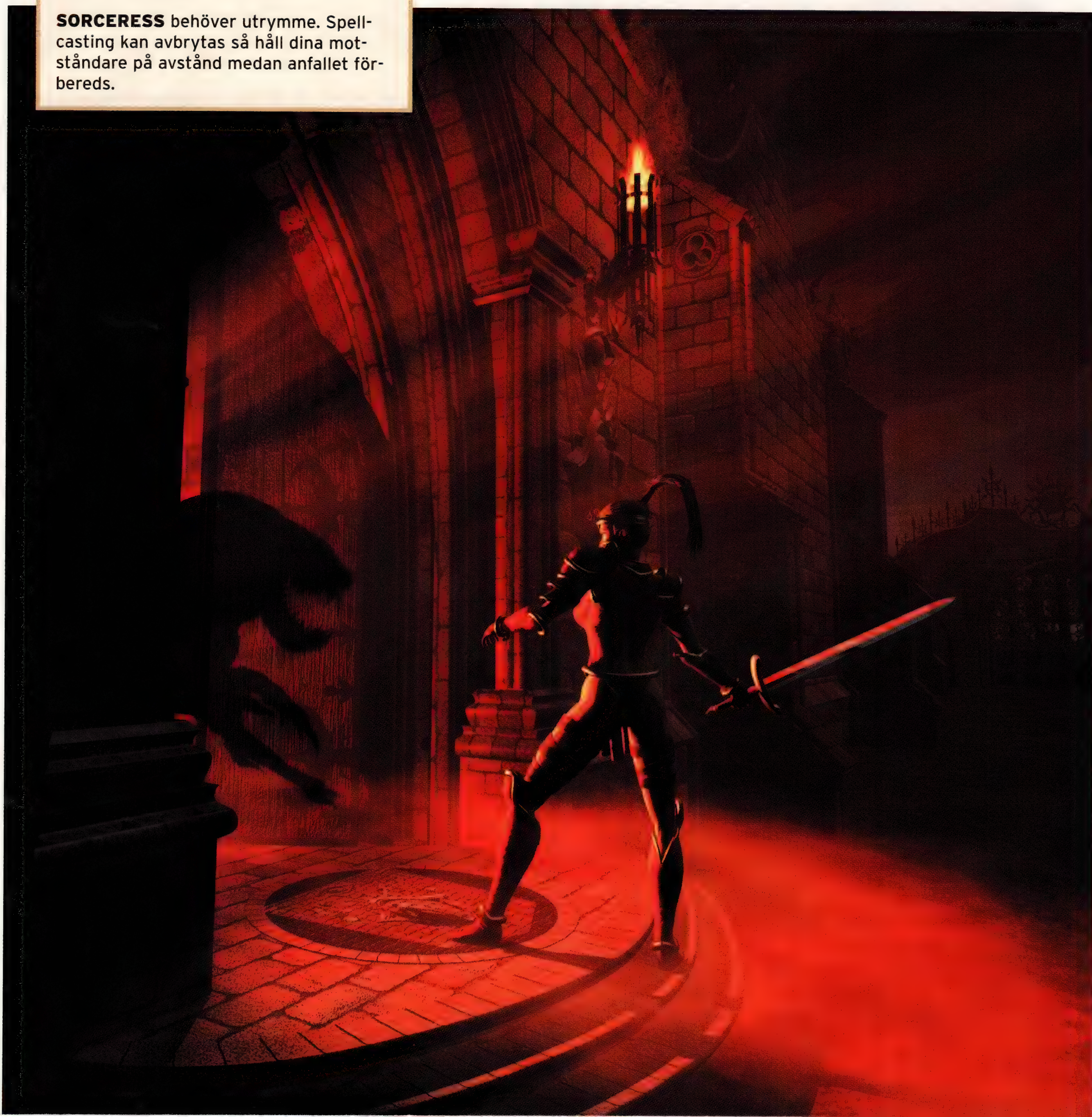
Här ser vi på de möjligheter varje karaktär har till förfogande så att du själv kan välja vilket som passar bäst till just din spelstil. Du får själv avgöra om du vill strida man mot man eller om du hellre vill ha lite avstånd till allt blod och stoj och i stället döda med avståndsvapen som båge och pil. Ja, just det, sedan är det ju magin att ta ställning till också.

## KONSTEN ATT KASTA SPELLS

**BARBARER** älskar att anfalla med bara nävarna. Här är en bra strategi när du hittar magic items: ta ett cold-baserat vapen i ena handen och ett annat vapen i den andra handen. Nu kan du frysa dina motståndare på plats och sedan ge dem rejält med stryk.

**NECROMANCERS** behöver döda människor för att skapa en armé av zombies. Om du inte har så många resurser ska du hitta ett område där febern härjar så att du kan slå ihjäl de kraftlösa stackarna och skapa en zombie-armé. En av de bästa varelserna man kan använda är Skeleton Mage. Hans magiska anfall på avstånd är mycket användbara.

**SORCERESS** behöver utrymme. Spellcasting kan avbrytas så håll dina motståndare på avstånd medan anfallet förbereds.



# PALADIN

Paladin är till synes den bästa allround-karaktären av de fem. Han har spells som både kan skada motståndaren och hjälpa hans stridskamrater. Han har tre huvud-skills som ska utvecklas – närkamp, offensiva auror och defensiva auror. Det är upp till dig att bestämma vad som ska utvecklas först.



## KAMP

**Denna uppsättning skills gör att en paladin kan bekämpa sina motståndare och vara till allmän skada för fienden.**

### ■ Sacrifice (Level 1)

Denna skill ger dig möjlighet att ge mer skada genom att förbättra din "attack rating". Det kostar dock alltid 8 procent av din health. Om du har ett vapen som kan ta en rejäl bit av din motståndares health blir det en dödlig kombination tillsammans med sacrifice.

### ■ Smite (Level 1)

Slår tillbaka din motståndare så att anfallet avbryts och han får skada. Ju högre din skill är, desto längre kommer din motståndare att vara paralyserad. När du når level 15 kan denna skill paralysera din motståndare i tre sekunder.

## OFFENSIV AURA

**Dessa skills gör att paladinen kan förbättra sina befintliga stridsförmågor och kan samtidigt skada hans motståndare Aura-skills kommer verkligen till sin rätta i ett multiplayer-spel. En paladin är en viktig medlem av varje online-grupp.**

### ■ Might (Level 1)

Denna aura ökar de skador som paladinen och hans stridskamrater ger i single player eller online-multiplayer. Det är en bra skill för paladinen, men mycket viktigare för hans grupp. När du når level sju kan den fördubbla din normala skadeverkning.

### ■ Holy Fire (Level 6)

Detta är en kraftfull aura. När den är aktiv skickar den med jämna mellanrum en eldstråle i huvudet på motståndaren. Skadan beror både på avståndet och på din skill level. Ju högre nivå, desto större blir radien och skadan. Denna skill är mest användbar när du har låg health och förföljs av monster. Medan du flyr kan du ändå tillfoga dem skada och kanske till och med döda dem.

## DEFENSIV AURA

**Dessa skills stärker både ditt eget och gruppens försvar mot anfall.**

### ■ Prayer (Level 1)

Denna skill kan hela upp dig och dina kamrater. Den fungerar automatiskt när den är aktiverad. Ännu en orsak till att paladinen är ett måste i varje grupp.

### ■ Resist Fire (Level 1)

Denna skill begränsar paladinen och hans grupps skador vid ett eldanfall. Det fungerar bara när alla gruppmedlemmar finns inom paladinens spell-radie.




**EN LAM EN** Paladinens motståndare är paralyserad - det visar sig som små stjärnor över hans huvud - och du kan nu banka honom sönder och samman utan att han slår tillbaka.



**SNABBARE TRANSPORT** Waypoints är markerade med prickar och billigare att använda än Town portal scrolls.

# BARBARIAN

Den här kraftkarlen älskar tuffa närkamper och kan ses som gruppens stridsvagn. Barbaren är den enda karaktären som kan hålla i två vapen samtidigt och han ger seriös skada till de som kommer för nära. Här tar vi en titt på hans möjligheter i strid och vilka vapen och skills han bemästrar.



## KAMP

**Denna samling kan förbättra barbarens anfall i det oändliga. Om du trodde att den brutale sällen var tuff nog som det var så vänta bara tills du får se hans skills:**

### ■ *Bash (Level 1)*

Detta anfall slår tillbaka barbarens motståndare, paralyserar dem och ger dem en rejäl skada. Det är ytterst effektivt mot starka motståndare då det samtidigt förstör deras nästa slag och mot många monster, då man kan paralysera och pacificera en del så att man kan koncentrera sig på resten.

### ■ *Leap (Level 1)*

Barbaren ser inte direkt smidig ut med sina stora klumpfötter, men när han har leap-skill kan han utföra en del otroliga rörelser. Leap-skill gör att barbaren kan hoppa över hinder. Det kan komma väl till hands om man ska ta sig snabbt fram på kartan, då man kan hoppa över floder och nå otillgängliga områden.

## MASTERIES

**Dessa skills ger extra levels till den typ av vapen som du använder dina skill-poäng på. Det kan vara svärd, yxor, pole arms, klubbor och kastvapen. Dessutom kommer varje mastery-skill som du ger ett vapen också att gälla för andra vapen av samma typ. Så om du väljer yxa kommer alla vapen som kan klassificeras som en yxa att bli uppgraderade. Vi föreslår att du sparar dina skill-poäng tills du har hittat ditt favoritvapen så att du kan pumpa upp det med mastery-skill.**

## COMMAND

**Dessa skills är mycket användbara verktyg för barbaren. Många av dem, som taunt och battle command, är bra att ha i ett multiplayer-spel. Battle command ger dina stridskamrater extra skill-poäng i alla deras valda skills. Låt oss ta ett par skills som exempel:**

### ■ *Howl (Level 1)*

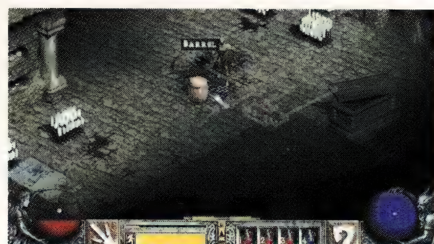
Denna skill får barbaren att ropa och skrika, vilket får varelser inom en viss radie att fly i panik. Denna skill är effektiv om en grupp av varelser är efter dig. Använd howl så kommer några varelserna som är inom räckhåll att springa iväg så att du kan ta hand om resten.

### ■ *Find potion (Level 1)*

Om du använder denna skill har du goda chanser att hitta potions på döda kroppar. Vilken potion det blir beror på slumpen, men i regel är det health eller mana. Vi har gjort en test och genom att bara lägga en eller två poäng på denna skill får man 15 procents chans att hitta en potion på en död kropp. Och med den massaker som en barbar kan ställa till med så blir det många kroppar att söka potions på.




**QUICK EXIT!** Monstren kan inte springa i trappor så det är alltid en utväg. Men de står där och väntar på dig när du återvänder ...




**HUSRANNSAKAN** Kolla efter dolda objekt i alla behållare innan du går vidare på din färd.

# AMAZON

Denna östrogenkrigare är närkampsexperten av de två kvinnliga karaktärerna i *Diablo II* och man ska ta henne på allvar. Om du skickar lite mansschauvinistiska kommentarer till henne online kan du räkna med att få betala dyrt för det. Amazonens skills är bow & crossbow, passive & magic samt javelin & spears.



## BOW & CROSSBOW

**Sju skills i denna samling har att göra med speciella vapen som cold arrow, immolation arrow och magic arrow. De tre sista skills - strafe, multiple shot och guided arrow - är modifieringar av befintliga vapen.**

### ■ *Magic arrow (Level 1)*

Denna pil består helt av mana, vilket betyder att den inte tar upp någon plats i ditt pilkoger. Den är ganska bra i början av spelet, då du kan råka ut för ammunitionsbrist eller bara vill spara på dina vanliga pilar. Skadeverkningen är densamma som för en normal pil. Och magic arrow träffar alltid sitt mål.
Om du använder critical strike skill har du ett lysande vapen som ger dubbel skada. Använd en high powered bow eller crossbow, som ger ytterligare skada, så har du ett dödligt vapen.

### ■ *Fire arrow (Level 1)*

Som namnet antyder ger detta en eldbonus för dina pilar. När pilen träffar gör den vanlig skada plus eldskada. Om du använder den tillsammans med critical strike skill och en high powered crossbow eller bow kan detta vara ett fruktansvärt vapen.

## PASSIVE & MAGIC

**Detta är utan tvekan den viktigaste av amazonens tre skill-uppsättningar. De passiva skills: dodge, avoid och evade är bra egenskaper som hjälper dig att överleva genom att minska risken för att du ska bli träffad. Valkyrie-skill ger dig en partner i striden, som kämpar till döden och kan hela upp sig själv.**

### ■ *Inner sight (Level 1)*

Denna skill sätter ett ljus över huvudet på motståndare inom en viss radie, så att du kan se dem i mörkret. Även om det inte direkt är så bra i allmänhet, då de flesta grottor är väl upplysta, så minskar det även din fiendes defence rating, så att han lättare blir träffad. Stridskamrater drar också nytta av denna skill.

### ■ *Critical strike (Level 1)*

Detta ökar chansen att dina anfall ska ge dubbel skada. Om du lägger fler poäng på denna skill så ökas skadeverkningen. Critical strike är en passiv skill så den är alltid aktiv när den är vald som skill. Det är en bra modifiering för vapen som redan ger stor skada.




**TUFF MOTSTÅNDARE** En del av de unika monstren är mycket tuffa. Se till att du har mängder med potions som kan hålla dig vid liv tills du har vunnit.

## JAVELIN & SPEAR

**Dessa skills ökar effekten av kastvapen. Med högre skill-levels, som fend och lightning fury, kan snabba och kraftfulla anfall inledas.**

### ■ *Jab (Level 1)*

Med denna skill kan amazonen utdela flera slag i ett anfall. Vissa varelser dör omedelbart av detta. Nackdelen med denna skill är att slagen blir svagare och svagare. Så akta dig för att bli stående och svinga i timtal.

### ■ *Power strike (Level 6)*

Denna skill ger lightning-skada för dina anfall. Kom dock ihåg att power strike också kostar mana när det används så se till att du har en rejäl mana-reserv. Denna skill kan dock bara användas mot enskilda motståndare.

# NECROMANCER

Som mästare i ockulta konster och de dödas ledare är necromancern en stark personlighet. Han har tre viktiga uppsättningar skills som kan förbättra hans förmågor – curses, poison och bone. Dessutom har han summoning och control. Hans förmåga att återuppliva döda under strid är också ovärderlig.



## POISON & BONE

**Innehåller många typer av magiska attacker som kastas på den som sätter sig upp mot necromancern.**

### ■ *Teeth (Level 1)*

En hemsk syn väntar på dem som ställs inför denna skill. "Magic teeth" dyker upp ur mörkret och ger stor skada. Ju fler poäng man lägger på denna skill, destor fler tänder dyker upp ur mörkret för att bita ens motståndare. Teeth attack skadar först de främsta varelserna i en flock och därefter de bakre.

### ■ *Bone armour(Level 1)*

Denna skill ger necromancern en beskyddande sköld av ben som roterar runt honom och tar upp mycket av den skada som motståndaren ger. Ju fler skill-poäng man investerar, desto större skada kan skölden ta upp. Denna skill används mest av necromancers som gillar närkamp i stället för att kalla in varelser som strider åt honom.

## CURSES

**Detta är skills som påverkar grupper av motståndare på olika sätt. I regel ska dessa skills användas tillsammans med andra typer av anfall eller för att stärka en hel grupp.**

### ■ *Amplify damage (Level 1)*

Namnet säger allt. All skada som inte kommer av magi förstärks av denna skill, inklusive necromancerns egen grupp. Den vållade skadan är alltid 100 procent extra. Ju fler poäng du lägger på denna skill, desto längre varar förbannelsen och desto större blir radien.

### ■ *Dim vision (Level 1)*

Denna skill minskar en motståndares sikt till en yard (0,9 meter), så att han knappt ser längre än näsan räcker. Använd också ett avståndsanfall, som till exempel teeth, så kan du luta dig tillbaka och ge skada utan att din motståndare kan se dig. Det är också en bra skill när du ska fly!

## SUMMONING & CONTROL

**Necromancern kan frambesvärja golems som slåss åt honom och återuppliva de döda med samma syfte. Alla varelser som necromanceren åkallat ökar hans stridserfarenhet. Han kan därmed öka sin erfarenhetsnivå mycket snabbt.**

### ■ *Skeleton mastery (Level 1)*

Detta är en viktig skill om man vill ha hjälp av skelett. För varje poäng som man investerar i denna skill kommer ens åkallade krigare att kunna både tåla mer skada och tillfoga mer skada. Men ens skelett har svårt att hantera de tuffare varelserna på högre nivåer. När du kommer till Act III är skeletten inte längre effektiva. Frambesvärj en golem som ger tyngre skador och låt sedan dina skelett städa upp resterna.

### ■ *Raise skeleton (Level 1)*

Detta låter dig återuppliva skeletten från döda kroppar. När det kombineras med skeleton mastery kommer dessa nya krigare att vara mer effektiva. Varje poäng som du lägger på denna skill gör att du kan uppliva fler skelett, men det är ingen bra idé att lägga många poäng på denna skill. För många skelett blir bara problem i trånga rum och de får svårt att följa dig på dina resor. Lägg poängen på skeleton mastery.




**VÄLJ DINA skills med omtanke. Vissa skills blir snabbt ineffektiva på de senare banorna så lägg inte för många poäng på dem.**

# SORCERESS

En kvinna med järnvilja med förmågan att tillägna sig kunskap om magi från de mansdominerade klanerna i öst. Hon ska behandlas med respekt. Sorceress tre uppsättningar skills är fire, lightning och cold. Om dessa skills balanseras rätt har man en tvättäkta *femme fatale!*



## FIRE

**Denna uppsättning skills ger sorceress kontroll över eld och skills som fire wall och blaze. Dessutom finns Meteor, en skill som kan slå ut hela fiendegrupper. Om du gillar vapen och tuffa närkamper är hon inte rätt karaktär för dig, då hennes styrka ligger i magiska attacker.**

### ■ *Fire bolt (Level 1)*

Denna skill skjuter en eldstråle mot din motståndare. Sorceress börjar spelet med den här skill redan inlärd och ju fler poäng man lägger på den, desto större skada ger den. Den träffar dock bara ett mål i taget, vilket längre fram i spelet gör den för ineffektiv.

### ■ *Warmth (Level 1)*

En passiv skill som ökar mana-tillförseln. Det är en otroligt viktig skill som det är värt att investera lite poäng i, då sorceress gärna använder många spells. Få upp denna skill till fem poäng så fort du hinner.

## LIGHTNING

**Dessa skills låter en sorceress kalla ned en blixt som ger en motståndare stor skada, och dessutom har hon förmågor inom teleportation. Denna sista skill är det viktigt att du utvecklar.**

### ■ *Charged bolt (Level 1)*

Denna skill skjuter flera elektriska laddningar mot motståndaren. Denna skill är mest effektiv i början av spelet. De tuffare varelserna längre fram i spelet är inte rädda för en mesig charged bolt. Vi föreslår att du slutar satsa poäng på denna skill efter Act I.

### ■ *Static Field (Level 6)*

Denna skill gör att alla motståndare inom en viss radie förlorar en tredjedel av sina hit points. Det kan komma mycket väl till hands om man är i en grupp som stöter på mycket hårdföra monster, då två skott med denna skill kan halvera en hel motståndargrupps hit points. Du kan inte döda några fiender med denna skill, utan bara använda den för att försvaga dem.

## COLD

**Med dina så kallade cold skills kan en sorceress bemästra cold- och icefärdigheter. De låter dig inte bara sätta ned motståndarens hastighet ordentligt, utan också frysa och till och med splittra honom. När en varelse väl har splittrats i en cold-attack kan han aldrig återupplivas igen.**

### ■ *Ice bolt (Level 1)*

Detta är den mest grundläggande coldattacken, som inte bara ger skada utan också gör motståndaren långsammare under en period. Ju fler poäng du lägger på denna skill, desto större blir skadan och desto längre är motståndarens hastighet nedsatt. Ice bolt är en skill som sorceress har redan från början och den kan uppgraderas till både ice blast och glacial spike attacks.

### ■ *Frozen armour (Level 1)*

Det är ingen bra idé att ge sig in i en närkamp om man valt att spela med en sorceress-karaktär, men om man helt enkelt *måste* nedlåta sig till att kämpa ansikte mot ansikte så kan denna skill ge lite skydd. Den vecklar in dig i en beskyddande sjal som fryser ned de motståndare som träffar dig. En fördel med denna är att effekten håller i sig ganska länge.




TANKE FÖRE HANDLING Man behöver inte trampa huvudstupa in i horder av fiender. Ta dem en i taget, till exempel från en dörröppning.

# FULL RULLE I DEPÅN



**Grand Prix 3** är en skapelse från racingspelens guru, Geoff Crammond, och ger en superrealistisk körupplevelse bakom ratten på en F1-racer med otaliga inställningsmöjligheter, där till och med de minsta ändringarna kan få en avgörande betydelse för ens slutliga placering i fältet. Vi hjälper dig med den sista finjusteringen av bilen och går igenom alla de 16 banorna.



# Klart för start




**DETALJAVDELNINGEN** En bra inställning av din bil kan spara dyrbara sekunder på dina varvtider. Vi visar dig här de inställningar som vi föredrar på de olika banorna.

**Kan finjusteringen av bilen verkligen förbättra mina varvtider?**

*Definitivt!* Med standardinställningen kan du lära känna din racer, men om du vill ta dig fram i fältet så måste du själv plocka fram verktygen. Ta t ex banan i Monaco: Med standardinställningen körde vi på varvtider runt en minut och 26 sekunder. Men efter lite fininställning och en rad testomgångar lyckades vi pressa ned tiderna mot så lite som en minut och 23 sekunder!

Nu låter tre sketna sekunder kanske inte som något värt att skryta över, men i en sport där de tio främsta bilarna ofta ligger inom en en sekund ifrån varandra kan varje vunnen tiondel ha stor betydelse. En rundtur i Monaco på en minut och 23 sekunder skulle även på expertnivå räcka för en placering långt fram i fältet!

Använd möjligheten att köra en serie träningsomgångar när du vill ställa in racern perfekt. Varje gång du har pillat på de olika delarna så tar du bara ett par varv till och så fortsätter du tills du är nöjd med resultatet. Det är en lite långsam process, men det kan betala sig i slutänden, när den schackrutiga flaggan signalerar för seger. Å andra sidan kan du också lusläsa den här guiden där du hittar de optimala inställningarna för alla banorna i spelet.

**Vad betyder uttrycket "att pumpbromsa"?**

*Detta begrepp* används när en förare hela tiden trycker ned och släpper upp bromspedalen. Det förhindrar att bilen sladdar och att man förlorar kontroll över den. Men även om det är det enklaste sättet att ta en kurva så är det inte nödvändigtvis det bästa.

**Jag tappar alltid kontrollen i de skarpa kurvorna, vad ska jag göra?**

*Nyckelordet* när du vill komma helskinnad genom en hårnålskurva, är "framförhållning". Om du kommer fel in i en kurva blir det också mycket svårare att hålla en optimal linje hela vägen. Ett typiskt nybörjarfel är att man håller för hög fart in i en kurva och därför måste överkompensera och bromsa för att överhuvudtaget kunna hålla sig på banan. Resultatet blir nästan alltid att framhjulen låser sig och att bilen efter en okontrollerad sladd åker av banan.

Om du vill få riktigt bra varvtider måste du lära dig att följa den gamla F1-regeln för kurvor: "Långsamt in, snabbt ut". När du närmar dig en kurva väljer du en punkt vid sidan av banan som bromspunkt – det kan vara allt från en vägskylt till en byggnad. Detta gör det lättare att påbörja inbromsningen vid rätt tidpunkt varje gång!

Medan du så glider genom kurvan börjar du lugnt och försiktigt att trycka ned gaspedalen. Var hela tiden noggrann med att inte låta bakändan börja sladda ut och var beredd på att styra emot. Till sist kan du accelerera snabbt ut ur kurvan. Kom ihåg att *Grand Prix 3* är ultrarealistiskt, så du måste köra som i verkligheten och faktiskt går det mycket snabbare att bromsa ned innan kurvorna än att studsa mot banans barriärer.

**Vilka former av körhjälp (driving aids) ska jag använda och vilka ska jag slå ifrån?**

*Körhjälpen* är idealisk för nybörjare, men de spolierar i gengäld också dina chanser för att uppnå de verkliga toppentiderna. Det första du bör slå ifrån är bromshjälpen. Problemet här är nämligen att datorn nästan undantagslöst börjar bromsa alldeles för tidigt. Om du själv kontrollerar bromsarna kan du därför köra runt banan mycket snabbare.

När du väl har fått lite mer träning så bör du nog fundera på att skippa styrhjälpen. Utan den har du fria händer att välja en egen linje och t ex skära kurvorna genom att köra över kantstenarna (curbs) vilket håller farten uppe. Se dock upp så att du inte kör alltför vågat, detta kan leda till en svart flagga och efterföljande diskvalifikation för att ha tagit regelvidriga genvägar.

Den enda körhjälp som det är värt att behålla är egentligen bara osårbarheten. Detta gör att du kan råka ut för våldsamma problem utan att sluta som en hög skrot på vägbanan. Du kan också behålla den automatiska accelerationskontrollen som förhindrar att hjulen spinner okontrollerat (särskilt bra när du ska komma igång snabbt i starten eller ta dig snabbt ut ur en kurva).




**STARTA MOTORERNA** Om du är nybörjare bör du nog aktivera de olika formerna av körhjälp. Med accelerationshjälpen kan du till exempel komma igång ordentligt utan att hjulen börjar spinna. Efter hand som du blir mer erfaren och självförtroendet växer kan du slå av dem igen. Behåll dock osårbarheten tills du nått Schumachers klass.

## Ute på banan

**Jag har stora problem med att köra om - finns det några speciella tekniker som jag kan använda?**

*Det finns inga* genvägar till att bli bra på omkörningar. Denna förmåga är helt enkelt något som du måste träna upp. Inte minst för att dina datorstyrda motståndare i *GP3* är ganska intelligenta och kommer att göra allt för att hindra dig från att komma förbi.

Var alltid uppmärksam på att du för att köra om en motståndare för det mesta måste lämna ideallinjen. Datorstyrda bilar lämnar mycket sällan denna linje och tvingar dig därmed att köra utanför eller innanför linjen för att ta dig fram i fältet.

Använd träningsmöjligheten för att lära känna den aktuella banan så att du vet var det går att köra om innan själva loppet börjar. Vanligtvis är de bästa ställena på de stora långsidorna, men efter hand som du tar dig upp i fältet så blir skillnaden mellan bilarnas hastighet mindre och därmed blir det svårare att köra om på raksträckorna.

Det klassiska sättet att köra om blir därför vid ingången till kurvorna. Försök att lägga dig så nära den framförvarande bilen som möjligt på en av raksträckorna och dra sedan förbi honom när han börjar bromsa. Kom ihåg att använda "pumpbromsningen" så att du håller din bil under kontroll och kan försvara din position genom att hålla dig så nära ideallinjen som möjligt genom hela kurvan.

**Kan det betala sig att genomföra kvalifikationen eller ska jag bara starta längst bak i fältet?**

*Du bör alltid* köra kvalifikationen även om du kanske slutar en bit ned i fältet så har du ändå färre motståndare att passera. En fördel särskilt på de mycket smala banorna, som t ex Monaco. Även en startplats mitt i fältet ger goda chanser till ett snabbt avancemang med en bra start.

Om du följer våra setup-tips längre fram i denna guide så ska du också ha en realistisk chans att regelbundet köra dig till en pole position. Och kom ihåg: Förmågan att köra en bra kvalifikation är helt nödvändig om du ska ha minsta chans att kunna vinna mästerskapet!

**Vad är det viktigast att jag håller koll på när jag kör kvalifikationen?**

*Det mest grundläggande* att få ordning på är bilens inställning. Använd träningen för att testa dig fram till rätt inställning och prova dig fram sakta men säkert, eller använd vår inställningsguide. Oavsett vad du väljer så kommer du obönhörligen att hamna sist i fältet om du inte har en ordentlig inställning av din bil.

**Är det något annat viktigt att tänka på när jag ska skaffa mig en bra kvalifikationstid?**

*Ja, en hel del, faktiskt* – t ex ska du tänka på att mängden bränsle som du fyller på i din bil har betydelse för både hastigheten och styrningen.

Under kvalifikationen bör du hålla mängden bränsle på ett absolut minimum. Du ska bara fylla på för tre varv i taget: Ett för att ta dig ur depån, ett för att skaffa dig en bra tid och ett för att ta dig tillbaka till depån. Det är frestande att fylla på bränsle så det räcker för femsex varv, men det är ingen bra idé då det ändå är på de sista varven som dina tider blir riktigt bra.

Om du verkligen vill pressa dina varvtider så ska du nöja dig med att fylla på bränsle för två varv. Det ger dig en chans att göra en bra tid, men då får du finna dig i att få soppatorsk på vägen tillbaka till depån.

Håll också ett öga på hur många varv du har kört med samma däck. Välj de mjukaste och snabbaste däcken för kvalifikationen och ta ett par varv för att köra in dem. Mjuka däck är bäst när de fått gå mellan tre och tio varv.

**Ska jag följa en fastställd depåstrategi eller styra det under loppet?**

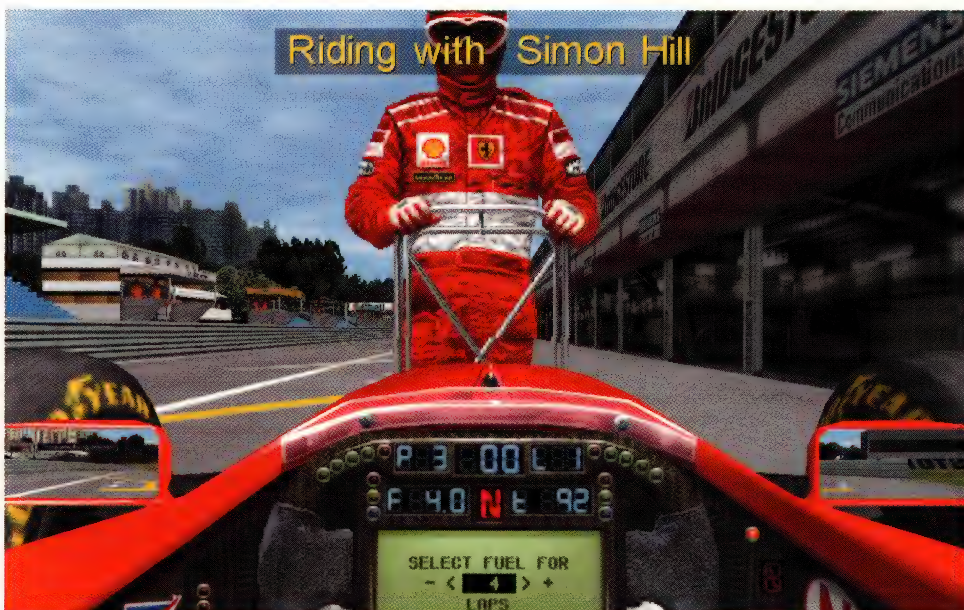
*Innan ett lopp startar* kan du välja att följa någon av de tre standarddepåstrategierna. Om du gör det så kallas du in vid en fastställd tidpunkt under loppet. Det betyder att du inte behöver bekymra dig om vad som händer under ditt depåbesök. I gengäld kan du inte heller styra när du vill in och riskerar därför att bli fast i tät trafik eller förlora chansen att utöka din ledning innan du går i depå för att byta däck.

Det fria depåbesöket är inte heller helt problemfritt. Om du väljer att skippa den förutbestämda taktiken så ska du i depån under loppet bestämma hur mycket bränsle du vill fylla på och vilka däck du vill köra på. En taktik som kräver både snabbt tänkande och handling. Så om du är orolig för att du ska tappa för mycket tid på dina depåbesök är det nog bättre att du följer en förutbestämd taktik.

Men om du har en tillräcklig överblick och kan fatta snabba beslut så styr det själv. Om du gör det rätt så är det både snabbare och bättre, då du har lättare att anpassa dig till hur loppet går.



**SO FAR, SO GOOD** Vi startar i tredje position. En utmärkt utgångspunkt i jakten på den schackrutiga flaggan.



**UR VÄGEN FÖR H-E ...** Det kan vara av största vikt att välja rätt depåstrategi. Om du väljer fel kommer segern obönhörligen att försvinna vid horisonten. För de riktiga gamla rävarna kan det till och med vara en fördel att skippa den fastställda strategin och själv styra när man vill gå i depå under loppet.






## AUSTRALIEN - MELBOURNE

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 20 Brake balance: 42.000:58.000 Rear wing: 12 Tyre choice: Soft

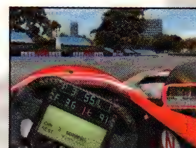
***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 22:64 2nd: 30:64 3rd: 38:64 4th: 45:64 5th: 53:64 6th: 59:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 29.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 55.0mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 22
Slow rebound: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 29.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 55.0mm

## BRASILIEN - INTERLAGOS

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 15 Brake balance: 42.000:58.000 Rear wing: 14 Tyre choice: Soft

***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 23:64 2nd: 31:64 3rd: 39:64 4th: 45:64 5th: 52:64 6th: 57:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 4000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 22
Spring: 1500lb/in
Ride height: 31.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 16
Spring: 1100lb/in
Ride height: 57.0mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 4000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 2
Slow rebound: 2
Spring: 1500lb/in
Ride height: 31.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 1100lb/in
Ride height: 57.0mm





## ARGENTINA - BUENOS AIRES

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 15 Brake balance: 43.000:57.000 Rear wing: 14 Tyre choice: Soft

***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 23:64 2nd: 31:64 3rd: 39:64 4th: 45:64 5th: 52:64 6th: 57:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 4000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 31.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 16
Spring: 900lb/in
Ride height: 57.5mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 4000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 22
Slow rebound: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 31.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 900lb/in
Ride height: 57.5mm






## SAN MARINO - IMOLA

**INSTÄLLNING: TORR BANA** Front wing: 15 Brake balance: 44.000:56.000 Rear wing: 12 Tyre choice: Soft

**VÄXELINSTÄLLNING** 1st: 23:64 2nd: 30:64 3rd: 38:64 4th: 44:64 5th: 51:64 6th: 57:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

**FRONT LEFT/RIGHT**
Damper: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 29.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Damper: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 55.0mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

**FRONT LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 22
Slow rebound: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 29.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 55.0mm

## SPANIEN - BARCELONA

**INSTÄLLNING: TORR BANA** Front wing: 15 Brake balance: 40.000:60.000 Rear wing: 12 Tyre choice: Soft

**VÄXELINSTÄLLNING** 1st: 26:64 2nd: 33:64 3rd: 39:64 4th: 47:64 5th: 53:64 6th: 60:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

**FRONT LEFT/RIGHT**
Damper: 21
Spring: 1400lb/in
Ride height: 32.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Damper: 15
Spring: 1000lb/in
Ride height: 58.0mm

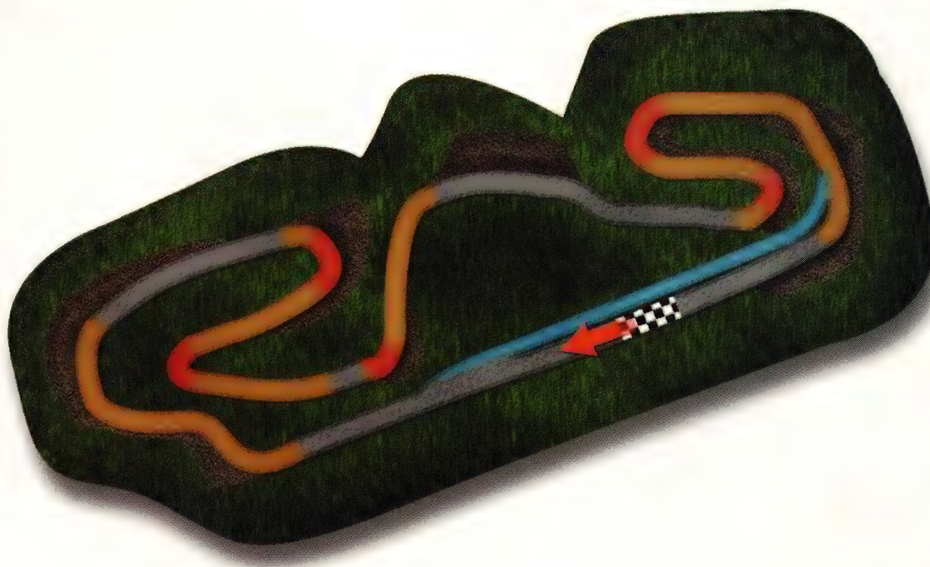


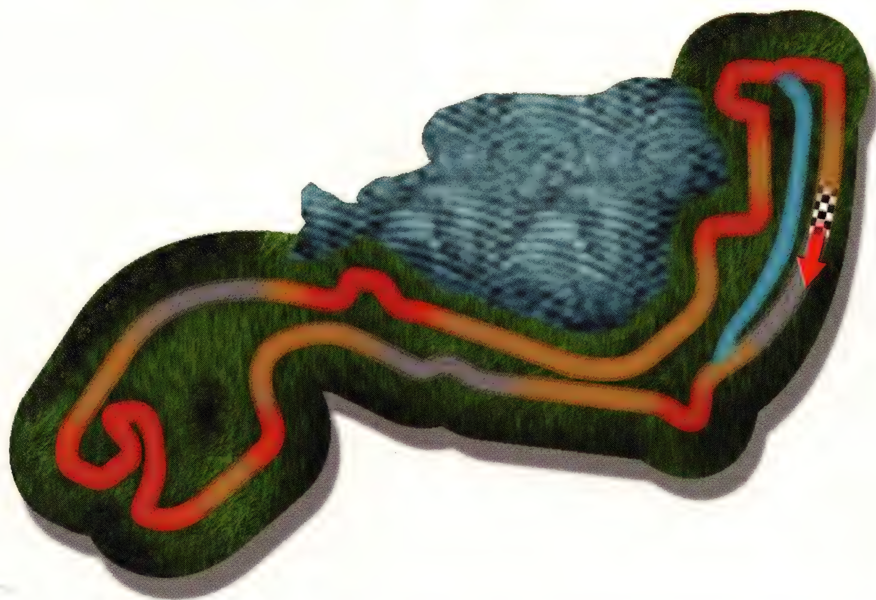
### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

**FRONT LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 4
Fast rebound: 4
Slow bump: 21
Slow rebound: 21
Spring: 1400lb/in
Ride height: 32.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 4
Fast rebound: 4
Slow bump: 15
Slow rebound: 15
Spring: 1000lb/in
Ride height: 58.0mm





## MONACO - MONTE CARLO

**INSTÄLLNING: TORR BANA** Front wing: 18 Brake balance: 44.000:56.000 Rear wing: 20 Tyre choice: Soft

**VÄXELINSTÄLLNING** 1st: 19:64 2nd: 27:64 3rd: 35:64 4th: 39:64 5th: 44:64 6th: 48:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

**FRONT LEFT/RIGHT**
Damper: 19
Spring: 900lb/in
Ride height: 30.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Damper: 13
Spring: 600lb/in
Ride height: 56.5mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

**FRONT LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 3
Fast rebound: 3
Slow bump: 20
Slow rebound: 20
Spring: 900lb/in
Ride height: 30.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 3
Fast rebound: 3
Slow bump: 13
Slow rebound: 13
Spring: 600lb/in
Ride height: 56.5mm






## CANADA - MONTREAL

**INSTÄLLNING: TORR BANA** Front wing: 14 Brake balance: 43.000:57.000 Rear wing: 13 Tyre choice: Soft

**VÄXELINSTÄLLNING** 1st: 22:64 2nd: 30:64 3rd: 40:64 4th: 47:64 5th: 53:64 6th: 61:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

**FRONT LEFT/RIGHT**
Damper: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 29.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Damper: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 55.0mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

**FRONT LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 22
Slow rebound: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 29.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 55.0mm

## FRANKRIKE - MAGNY COURS

**INSTÄLLNING: TORR BANA** Front wing: 18 Brake balance: 42.000:58.000 Rear wing: 14 Tyre choice: Dry

**VÄXELINSTÄLLNING** 1st: 21:64 2nd: 26:64 3rd: 33:64 4th: 40:64 5th: 49:64 6th: 55:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

**FRONT LEFT/RIGHT**
Damper: 23
Spring: 1400lb/in
Ride height: 28.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Damper: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 54.0mm

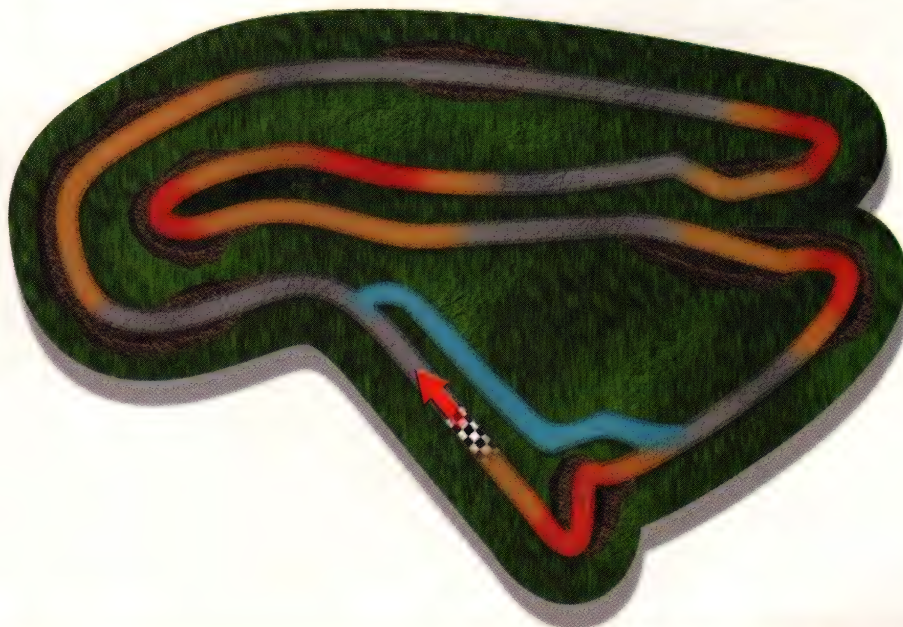


### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

**FRONT LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 6
Fast rebound: 6
Slow bump: 23
Slow rebound: 23
Spring: 1400lb/in
Ride height: 28.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 54.0mm





## ENGLAND - SILVERSTONE

**INSTÄLLNING: TORR BANA** Front wing: 16 Brake balance: 40.000:60.000 Rear wing: 14 Tyre choice: Dry

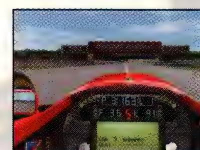
**VÄXELINSTÄLLNING** 1st: 24:64 2nd: 30:64 3rd: 37:64 4th: 43:64 5th: 51:64 6th: 59:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 4000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

**FRONT LEFT/RIGHT**
Damper: 21
Spring: 1300lb/in
Ride height: 28.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Damper: 15
Spring: 900lb/in
Ride height: 54.0mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 4000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

**FRONT LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 22
Slow rebound: 22
Spring: 1300lb/in
Ride height: 28.0mm

**BACK LEFT/RIGHT**
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 900lb/in
Ride height: 54.0mm

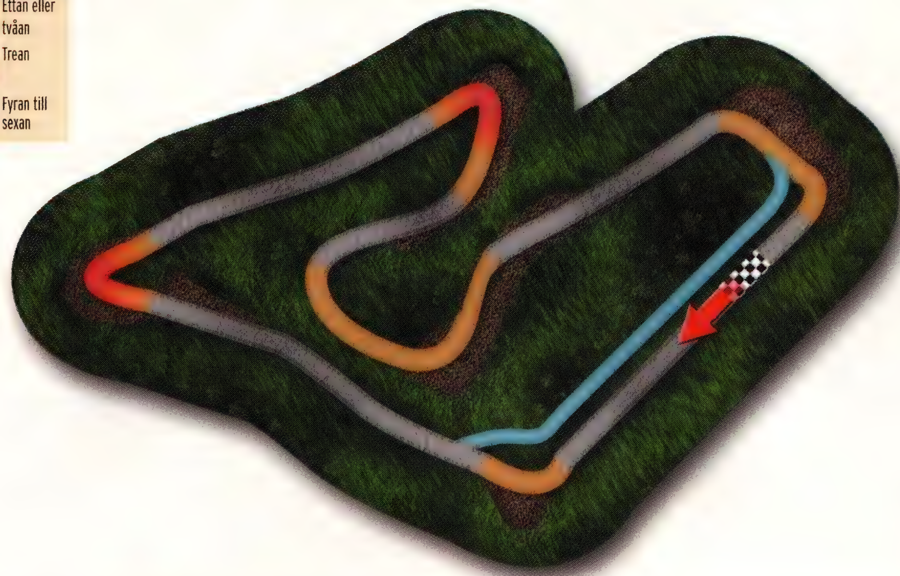
**VÄXEL**



Ettan eller tvåan

Trean

Fyran till sexan



## ÖSTERRIKE - SPIELBERG

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 15 Brake balance: 43.000:57.000 Rear wing: 13 Tyre choice: Soft

***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 21:64 2nd: 27:64 3rd: 35:64 4th: 39:64 5th: 44:64 6th: 54:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 22
Spring: 1200lb/in
Ride height: 31.5mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 17
Spring: 900lb/in
Ride height: 57.5mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 22
Slow rebound: 22
Spring: 1200lb/in
Ride height: 31.5mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 17
Slow rebound: 17
Spring: 900lb/in
Ride height: 57.5mm

## TYSKLAND - HOCKENHEIM

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 15 Brake balance: 42.000:57.000 Rear wing: 2 Tyre choice: Soft

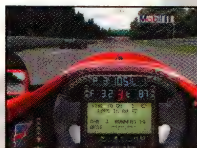
***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 26:64 2nd: 34:64 3rd: 42:64 4th: 49:64 5th: 55:64 6th: 69:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 8
Spring: 1200lb/in
Ride height: 37.5mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 16
Spring: 800lb/in
Ride height: 57.5mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 6
Fast rebound: 6
Slow bump: 8
Slow rebound: 8
Spring: 1200lb/in
Ride height: 37.5mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 800lb/in
Ride height: 57.5mm






**PÅ VÄG MOT SEGERN** Om du följer våra tips till inställning av bilen så kan du lämna dina motståndare långt efter dig.




**KOLL PÅ BANORNA** Kartorna i *GP3* är detaljerade, men visar inte vilken växel du bör välja och när. Det kan du i stället kolla i den här guiden.






## UNGERN – HUNGARORING

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 18 Brake balance: 42.000:58.000 Rear wing: 14 Tyre choice: Soft

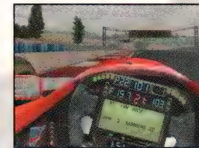
***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 21:64 2nd: 26:64 3rd: 33:64 4th: 40:64 5th: 49:64 6th: 55:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 100lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 21
Spring: 1400lb/in
Ride height: 28.5mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 15
Spring: 1000lb/in
Ride height: 54.5mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 100lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 22
Slow rebound: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 28.5mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 54.5mm

## BELGIEN – SPA FRANCORCHAMPS

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 16 Brake balance: 43.000:57.000 Rear wing: 8 Tyre choice: Soft

***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 24:64 2nd: 31:64 3rd: 38:64 4th: 47:64 5th: 55:64 6th: 62:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 14
Spring: 1300lb/in
Ride height: 37.5mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 20
Spring: 900lb/in
Ride height: 58.0mm

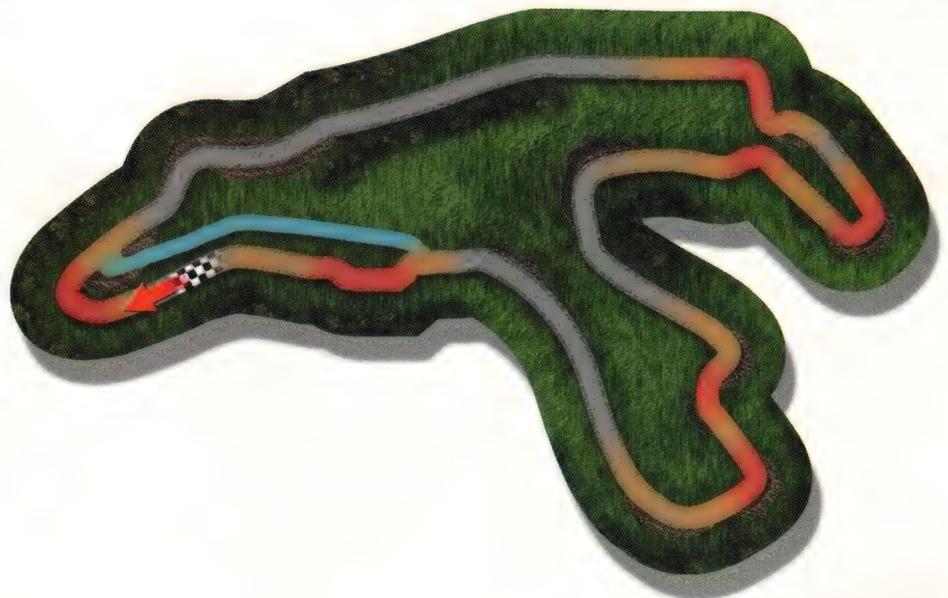


### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 3
Fast rebound: 3
Slow bump: 14
Slow rebound: 14
Spring: 1300lb/in
Ride height: 37.5mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 3
Fast rebound: 3
Slow bump: 20
Slow rebound: 20
Spring: 900lb/in
Ride height: 58.0mm



## ITALIEN – MONZA

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 13 Brake balance: 44.000:56.000 Rear wing: 4 Tyre choice: Soft

***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 25:64 2nd: 34:64 3rd: 41:64 4th: 48:64 5th: 54:64 6th: 65:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 21
Spring: 1200lb/in
Ride height: 32.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 15
Spring: 800lb/in
Ride height: 58.0mm

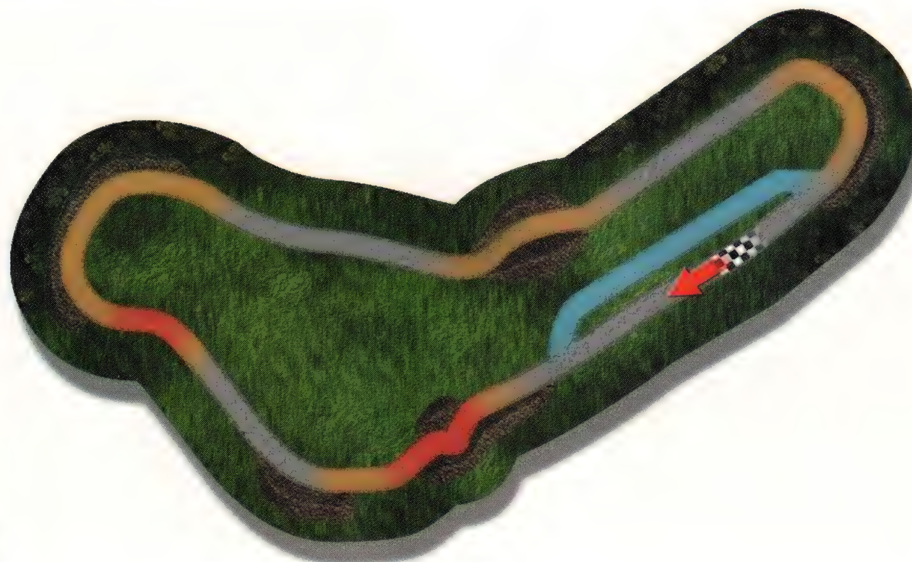


### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 22
Slow rebound: 22
Spring: 1200lb/in
Ride height: 32.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 800lb/in
Ride height: 58.0mm








## LUXEMBURG - NÜRBURGRING

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 20 Brake balance: 40.000:60.000 Rear wing: 13 Tyre choice: Soft

***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 23:64 2nd: 29:64 3rd: 36:64 4th: 41:64 5th: 50:64 6th: 58:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 30.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 56.0mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 22
Slow rebound: 22
Spring: 1400lb/in
Ride height: 30.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 5
Fast rebound: 5
Slow bump: 16
Slow rebound: 16
Spring: 1000lb/in
Ride height: 56.0mm

## JAPAN - SUZUKA

***INSTÄLLNING: TORR BANA*** Front wing: 19 Brake balance: 40.000:60.000 Rear wing: 12 Tyre choice: Soft

***VÄXELINSTÄLLNING*** 1st: 21:64 2nd: 29:64 3rd: 38:64 4th: 45:64 5th: 53:64 6th: 59:64

### ENKEL

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in

***FRONT LEFT/RIGHT***
Damper: 20
Spring: 1500lb/in
Ride height: 30.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Damper: 15
Spring: 1100lb/in
Ride height: 56.0mm



### AVANCERAD

Front anti-roll bar: 3000lb/in
Rear anti-roll bar: 150lb/in
Differential: High

***FRONT LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 3
Fast rebound: 3
Slow bump: 20
Slow rebound: 20
Spring: 1500lb/in
Ride height: 30.0mm

***BACK LEFT/RIGHT***
Packers: 0mm
Damper fast bump: 3
Fast rebound: 3
Slow bump: 15
Slow rebound: 15
Spring: 1100lb/in
Ride height: 56.0mm






**KLART FÖR START** En startposition längst fram i fältet gör det naturligtvis mycket enklare att köra hem de viktiga VM-poängen ...




**HÅRT ARBETE** ... men det kräver också att du lyckas genomföra kvalifikationen på ett effektivt och snabbt sätt.

# brevlådan

**HAR DU NÅGOT ATT SÄGA, så säg det här**

På väg mot godiset fick jag syn på ordet "Fullversion" på tidningshyllan.

## Ny prenumerant

**Jag satt hemma en kväll och hade absolut inget att göra. Jag hade spelat klart alla mina spel och på TV var det bara bingolotto och sånt, så jag bestämde mig för att köpa ett nytt spel. Jag tog en titt på min inte allt för välmående ekonomi och insåg att jag nog inte skulle komma långt med 80 spänn.**

**Jeg beslutade mig därför för att köpa två kilo godis i närmaste kiosk. På väg mot godiset fick jag syn på ordet "Fullversion" på tidningshyllan. Detta är ett ord som får alla äkta gamers att haja till. Så jag köpte er utmärkta tidning och ju mer jag läste, desto mer nöjd blev jag. Det faktum att *Fallout* medföljde räddade min kväll och ni har nu fått en ny prenumerant.**

***Gustaf***
**Sverige**

## Hur har ni råd?

**Jag är en trogen läsare av den superbra tidningen *incite PC Games*. Jag undrar bara en sak: De fullversioner som medföljer tidningarna kostar ju en förmögenhet i spelbutiken. Hur har ni råd att låta ett spel som *Fallout* medfölja tidningen?**

***Henning Ørland***
**Norge**

Vi gör en deal med producenten om att köpa och trycka ett antal spel. Vi kan inte avslöja vad vi får betala för ett spel som *Fallout* - men det är *inte* gratis.

## Nice babes

**Jag har fått en känsla av att ni saknar någon som frågar efter lite nice babes, så nu gör jag det.**

***Thor***
**Danmark**

Tack för det. Här är Alexis från 3D-shootern *Sin*.



**SIN PÅ DVD** Den här månadens babe är Alexis från 3D-shootern *Sin*, som nu släpps som animerad film på DVD och VHS.

## Du förlorar 7-0

**Jag såg och köpte er tidning i en kiosk och när jag kommer hem så ser jag att ni har lagt med det gamla *Fallout*. Det var inte så dumt eftersom jag är en stor fan av *Fallout 2* och länge har funderat på att ge ettan ett försök. Det var ert första plus i förhållande till andra tidningar.**

**Så började jag läsa tidningen efter en dag (*Fallout* tog lite tid) och då ser jag ert dumma "ett eller annat av fem stjärnor"-system. De flesta andra tidningar använder procent så där får ni ett minus.**

**I era recensioner har ni Test Center. Det förtjänar ett plus, för det har jag inte sett någon annanstans! Genialiskt.**

**Er placering av CD-skivorna i framsidan är usel, jag förstörde nästan hela framsidan bara för att få ut CD-skivorna. Ett minus till.**

**I andra tidningar har de redan testat GeForce2 och Voodoo5. Det borde ni också göra. Ännu ett minus.**

**Ni borde ha fler priser än "incite Golden Award". Prova med en "incite Classic Award" och en "incite Super Award". Andra tidningar har fler priser, ännu ett minus.**

**I er recension av *Tachyon: The Fringe* skriver ni att det är ett minus att spelet tar upp 500 MB. Det tycker jag inte, för nästan alla har ju en hårddisk på minst 10 GB. Ännu ett minus.**

**Som ni kan se är ställningen nu 5-2 till de andra tidningarna så jag köper inte skräpet igen, eftersom det är för uselt. Gör något åt mina förslag så köper jag tidningen igen.**

***Micki Dines Jensen***
**Klarskov, Danmark**

Ditt mail präglas inte direkt av vad man kan kalla en sofistikerad stil, så vår omedelbara reaktion är: Lugna ned dig!

Här är ett mer uttömmande svar:

1. *Fallout* var omtyckt. 1-0 till oss.
2. Våra recensenter har hittills bedömt spelen på en skala från 1-5. Från och med detta nummer så använder vi skalan 1-10. Varje recensent bestämmer själv vilket betyg ett spel ska ha och det handlar inte om några slumpmässiga bedömningar. Är du medlem av Föreningen för bedömning av speltidningars betygsskalor, eller? 2-0 till oss.
3. Test Center. 3-0 till oss.
4. Var lite mer försiktig så går det nog bra. Från och med detta nummer har vi CD-askar. 4-0 till oss.
5. Vi testade GeForce 2 mot Voodoo5 i 7/2000. 5-0 till oss.
6. Fler Awards och medaljer? Är du tokig? Då är det ju inte lönt att dela ut dem. 6-0 till oss.
7. "Nästan alla har en hårddisk på minst 10 GB". Du har goda chanser till att bli politiker med den sortens huvudlösa påståenden. 7-0 till oss.

För övrigt vill vi bara fastställa att "den som sade det, den var det".

## Blood i original

**Jag tycker att ni gör världens bästa datortidning. Kan ni inte lägga med en fullversion av det gamla goda *Blood*?**

**Vilket 3D-kort rekommenderar ni för en IBM Aptiva med en AMD K6 350 MHz-processor och 64 MB RAM?**

**Jag saknar ett par gamla spel, nämligen *Outlaws* och *Bodycount*. Om någon läsare har dessa spel så kan ni väl kontakta mig?**

***Kim Okkerstrøm***
**okkerstrom@yahoo.com**

Vi har inga aktuella planer på att lägga med *Blood*. För en AMD K6 350 Mhz-PC rekommenderar vi ett Riva TNT2 Ultrakort eller Guillemot Prophet. Se också Månadens super-PC, där du hittar rekommendationer i flera prisklasser.



**WESTERN-SPEL** Kim efterlyser det gamla goda *Outlaws*, en mycket snygg och hårdpumpad 3D-shooter från Vilda Västern.

## Ge mig MUD

**Till alla gamers som sitter där hemma med en Pentium 200 eller liknande: Köp en ny dator. Det låter kanske arrogant, men jag satt tills helt nyligen med en P166 och en 15-tums skärm. Så bestämde jag mig för att köpa en PII 400 med 64 MB RAM, ett 32 MB TNT2-kort och en 17-tums skärm. Jag betalade 6000:- för alltihop. OK, den behöver mer RAM, en subwoofer och en 600 MHz-processor, men jag kan köra alla spel i 1024 x 768 utan attdet hackar!**

***incite PC Games* skriver väl om alla typer av spel? Nej, ni har glömt en kategori, MUD! Alltså inte det där som lättklädda tjejer rullar runt i, utan MUD som i Multi User Dungeon. Det är textbaserade rollspel och det måste väl finnas någon läsare som provat det. Eftersom all grafik är avskalad finns bara en faktor kvar: Spelbarhet. Slå ett slag för MUD!**

**PS: ... Det finns för få lättklädda kvinnor i er tidning ... er humor är underbar ... jag borde få en Ferrari-ratt med pedaler.**

***Björn "Bluewizard" Westerberg***
**Sverige**

Göra en insats för att pusha för textbaserade rollspel? Stopp i backarna, gubbe lilla. Du kan bara glömma att vi ska sitta och spela ordbehandlare när det finns spel där man kör, går, springer, flyger och skjuter. Men sök i radannonserna efter en MUD-förening, och passa samtidigt på att försöka hitta en Ferrari-ratt.

## Var är Faust?

**Varför recenserar ni spel som man inte kan hitta i butikerna? När jag hade läst recensionen av äventyrsspelet *Faust* så gick jag dagen efter in i alla Silkeborgs datorspelbutiker och frågade efter det, men det var ingen som hade hört talas om det!**

***Rune Faurholt Bjerre Hansen.***
**Silkeborg, Danmark**

I alla recensioner anger vi distributörens namn så att intresserade läsare ska kunna kontakta dem för information. IQ Media (telefon: 08-597 960 50) kan upplysa dig om närmaste återförsäljare.

## Lemmings

**Era recensioner är lite underliga. Exempelvis ger ni *Lemmings Revolution* samma värdering som det professionella *Need for Speed: Porsche 2000*. Hur kan det komma sig?**

***Frode Grimstad Bang***
**Norge**

Vi bedömer spel efter flera parametrar. Hur roligt det är, hur många timmar spelet håller för, hur originellt det är, hur spelets ljud upplevs osv. *Lemmings Revolution* är ett arkad/plattformsspel, som inte kräver träning eller reflexer, det är uteslutande en fråga om att sitta och lista ut hur man ska kunna guida sina lemmings till säkerhet på de olika banorna. Det är ett mycket lyckat och underhållande spel – och är därför värt ett högt betyg.

## Planscher

**Jag tycker att det hade varit en bra idé om ni lagt med lite coola planscher i tidningen. För att få plats måste ni kanske förminska några av de större bilderna. Ni kunde också skippa att göra långa recensioner av spel som bara får en eller två stjärnor (ni har t ex använt tre sidor på *Dukes of Hazzard*, som sågas i recensionen). Planscherna ska helst vara av den sorten som man kan ta ut utan att förstöra tidningen (det hade ju varit synd och skam).**

***Brian***
**Danmark**

Vi har en känsla av att det inte är så många läsare som är intresserade av planscher. Vi tror inte på idén om små planscher som ligger inne i tidningen – ska det vara något så ska det vara en megastor och snygg sak på ett rejält papper. Det är också en fråga om ekonomi – vi tror att pengarna kan användas på bättre sätt.

*Dukes of Hazzard* fick tre sidor för att vi trodde att det skulle vara ett coolt spel – det tyckte inte recensenten.

## De lurar oss

**Under Fuskkoder kallar ni spelet *Heroes of Might & Magic: Shadow of Death* för en add-on, men det är inte helt korrekt. *Shadow of Death* är ett självständigt spelpaket, för producenten 3DO försöker att casha in på sina trofasta Heroes of M&M-fans, och förväntar sig att vi ska betala fullt pris för några extra banor. Det är ju inte direkt första gången något sånt här händer, men man kan ju alltid hoppas att det är sista gången. Jag hoppas att ni, våra hjältar i kampen för bättre spel, kommer att ta upp kampen med 3DO och alla andra utsugare, och få dem att lägga av med sånt här lurendrejeri, det kan ju inte vara rätt att vi fans ska betala för något vi redan har köpt en gång.**

***Lars Børresen***
**Danmark**




**EFTERLYSNING AV PLANSCHER** Brian saknar plakat som den här från *Grand Prix 3* i *incite PC Games*. Vi vill nog ändå hellre lägga våra resurser på att ha med fler fullversionsspel i tidningen ...

## Café PC Games

**Ni har ännu en gång bevisat att ni inte har en aning om vad rollspel är: Ni kallar Diablo 2 för ett rollspel, men det är ju hack'n'slash. Varför har ni så många halvnakna brudar i tidningen – ni borde ju heta Café PC Games.**

***Lennart Pettersson***
**Sverige**

Idén med att ha spelgenrer är för att göra det överskådligt för läsaren. Det är svårt att överblicka 458 genrer ...

*Café PC Games* är ett lysande namn, vi ska tänka på det.

## Vinn **hardware** från Guillemot

**Författaren till månadens brev belönas med valfri PC-utrustning från Guillemot. Varje produkt är värd ca 500 kr.**






## månadens brev

# Stavmixer i Unreal Tournament

Jag avreagerar mig på den typen av spel och det måste ju vara bättre än att slå på tjejen, hunden eller grannen.

**Tack för en läckra-damer-och-rejält-med-våld-och-blod-tidning. Inte för att jag vill starta någon smutskastningskampanj, men jag vill gärna kommentera inläggen från läsare som förargas över diverse bystmått och den blodröda färgen i *incite PC Games*. *"If you can't stand the heat – stay out of the kitchen"!* ALLT annat är hyckleri. Man måste ju förstå att det i spelbranschen bara handlar om cash, och eftersom våld och blod alltid säljer så är det självklart att spelutvecklarna gör sådana spel.**

**Jag hoppas verkligen att ingen tror att de barn och ungdomar som spelar *Unreal Tournament* springer ut i mammas kök och leker med stavmixern i stället för att kasta vattenbalonger.**

**Jag tycker att spel som *Unreal Tournament* bidrar till att göra världen mindre våldsam. Jag avreagerar mig på den typen av spel och det måste ju vara bättre än att slå på tjejen, hunden eller grannen.**

**Jag har också några frågor: Ni skriver ofta om att uppdatera drivrutiner, men det finns fortfarande några, bl a undertecknad, som inte är online. Vad gör vi? Kan vi inte få en pryltorgssida för begagnade spel?**

***Karsten Sørensen***
**Haderslev, Danmark**

Du har ett problem när det gäller att uppdatera drivrutiner utan att ha tillgång till Internet. Det är inget annat att göra än att noggrant dammsuga vår incite-CD, där vi försöker att ha med en del drivrutiner. Om du har telefon och ett modem så kan du få gratis tillgång till Nätet från flera leverantörer och då uppdatering av drivrutiner i regel inte tar mer än några minuter så kan du gott satsa på att koppla upp dig.

Ett pryltorg för begagnade spel blir dock lite för komplicerat på grund av tidningens produktionstid.



**AVREAGERANDE MASSAKRER** Spel som *Unreal Tournament* har en positiv terapeutisk effekt, anser författaren av månadens brev, som avreagerar sig på våldsamma datorspel i stället för att slå sin tjej, hund eller granne.

## Pamela

**Har Pamela Anderson varit med i några andra spel än *V.I.P.*?**

***Fredde***
**Sverige**

Nix, men tack för frågan som ger oss anledning att sätta in en bild på henne.

## Lägre pris

**Varför får prenumeranter på *incite PC Games* inte rabatt på tidningens pris? Ni borde ha fler sidor med hardware och dessutom visa månadens bästa datorköp i Sverige. Och så bör ni ändra ert betygssystem till 1-10 eller 1-100.**

***Daniel Persson***
**Åhus, Sverige**

Framöver får våra prenumeranter ett fullversionsspel VARJE månad, medan lösnummerköparna bara får det lite då och då. Vi prioriterar upp hardware och har fler sidor med detta framöver. I hardware-avdelningen hittar du dessutom Månadens super-PC. Betygssystemet är från och med detta nummer också ändrat till 1-10 .

## Rainbow Six

**Jag är en *Rainbow Six*-fan och vill gärna veta om Redstorm kommer med något mer. Jag har spelat allt från *R6* till tilläggspaketet *Urban Operations* (inte illa, va ...)**

***Hassan***
**Sverige**

Redstorm arbetar på en uppföljare till *Rainbow Six*, men det finns inte mycket information om den. Under tiden kan du köpa det senaste tillägget, *R6: Covert Operations*, som har nio nya nivåer i både single player och multiplayer och en massa bakgrundsmaterial om terroristbekämpning från 1970 till idag, bl a en videointervju med antiterroristpoliser osv.



**RAINBOW SIX** Tilläggspaketet *Covert Ops* har nio nya nivåer och en stor multimediadel om terrorism.

# Nästa nummer

# BALDUR'S GATE 2

## EXKLUSIV RECENSION!

DET ÄR ÅRETS STÖRSTA ROLLSPELS-HÄNDELSE – OCH VI ÄR FÖRST PÅ PLAN MED EN RECENSION!



VI FINGRANSKAR ALICE. DET ÄR WONDERLAND - MEN DET LIKNAR INGENTING DU NÅGONSIN HAR SETT FÖRUT. UGH, DET ÄR HORRIBELT! CLIVE BARKER, MÄSTAREN PÅ SKRÄCKFYLLD HORROR, TRÄDER IN I DEN DIGITALA VÄRLDEN MED UNDYING. OCH SÅ TAR VI EN TITT UNDER MOTORHUVEN PÅ NYA COLIN McRAE RALLY 2.0.

**NÄSTA NUMMER KOMMER DEN 17 OKTOBER 2000**

# "ONE CANNOT PLAY WAR"

...GRANDPA SAYS!

"Top Story! War has never been so much fun as Sudden Strike ..." PCZone Preview December 1999

"...it is the best that I have seen..." PcGamers.net Preview 11/99

"...one of the most beautiful WWII war-games to date." pc.ign.com Preview 12/99

"What a rush! The detail and realism in the simulation will knock your socks off!" BetaZine.com Preview 11/99






www.suddenstrike.com / www.kemedia.com

SUDDEN STRIKE

K·E·MEDIA

K.E. Media Norge: 33 48 74 20 · K.E. Media Sverige: 08 445 50 50 · K.E. Media Danmark: 89 44 22 33